COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ocak 1991

TIPTA BİLGİSAYAR UYGULAMASI.... TIBBİ ÇİZİMLER

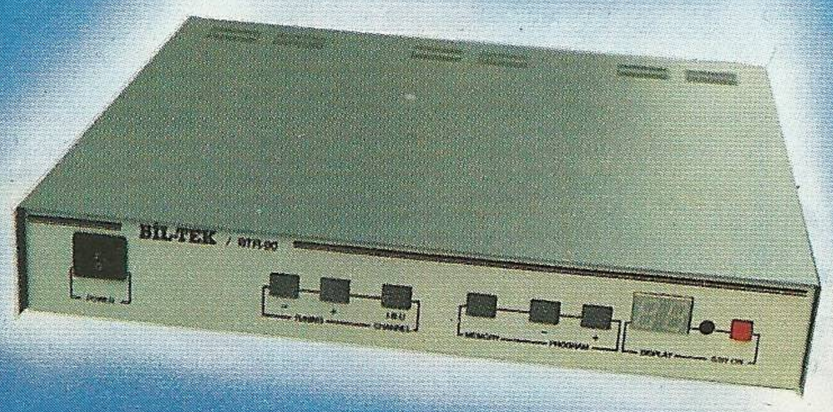
AMİGA İÇİN KARTUŞ

LAST NİNJA 3

59 SAYI

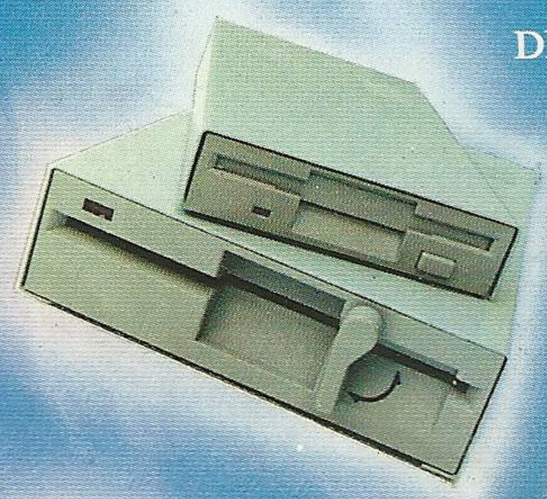
7500 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

nice mutlu yıllara



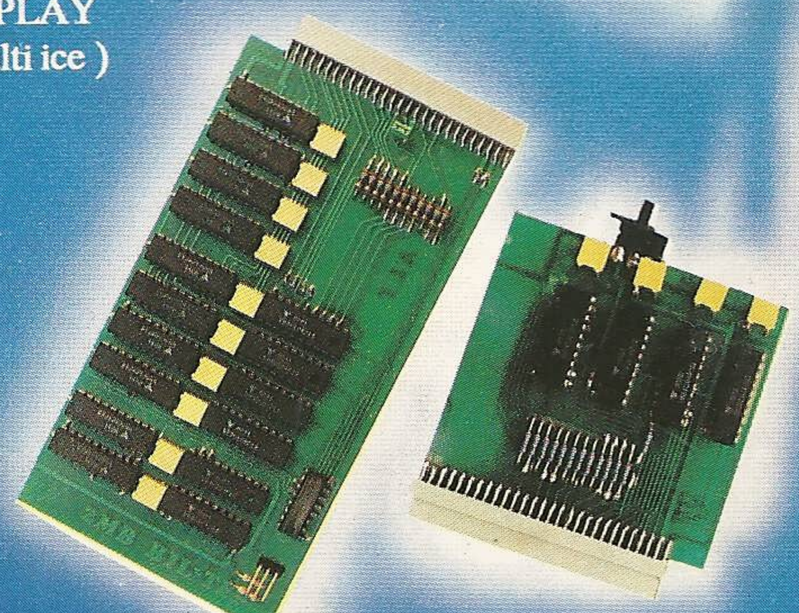
BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

3.5 - 5¼
DİSK DRIVER



Multi Ice III
Final III
Ice - FREEZE Machine
Dauble
Destek 64
Disk Mate 2
System Turbo
Dolphindos 2.0
Epromer 2
VE DİĞER TÜM KARTUŞLAR

AMIGA
ACTION
REPLAY
(multi ice)



2.5 MB AMIGA Süper Ram,
İnternel kart (anahtarlı)
512 KB AMIGA Ram anahtarlı

AMIGA 500 Adaptör
C 64 Adaptör

AMIGA
ve Commodore'lar
Monitör'ler
Printer'lar
1084 Monitör Ekran Filtresi
Mouse'lar Mouse Pad'ler
Joystick çeşitleri
Disket çeşitleri ve kutuları
Copy Board, Reset Button'lar
Kafa ayar ledi, Anten kabloları
Zengin AMIGA 500, C64
İş, Utility, ve
OYUN PROGRAMLARI
GÜNÜNDE TAMİR SERVİSİ
BOL YEDEK PARÇA ÇEŞİDİ

BİL-TEK
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat / 1
BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL : 583 14 90

İçindekiler

TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
Commodore Show'a Beş Kala

Tıbbi Sanat 13
İllüstratörlerin Yeni Yardımcısı; Bilgisayar

YAZILIM

Abur-Cubur 10
Haydi 64'çüler, Atıştırmaya...

Tiyolar ve Tuzaklar 19
Yeni Oyunlara Yeni Tuzaklar

Makina Dilinin Püf Noktaları 22
İntro'ya Merhaba

Harddisk'inizden Na'ber 24
Düzenli Çalışmanın Faydaları

GEOS 44
GEOS Rutinleriyle Grafik ve Masaüstü Yayıncılık Programlarının Kullanımı

TANITIM

AMIGA ve Kartuş 8
İlk Kartuşunuzu Tanıtıyoruz

Oyun 27
Lotus Espirit Turbo, Ooops Up, Heatseeker, The Amazing Spiderman, Robocop II, Last Ninja III, Bu Ayın Tanıtım Bölümünü Oluşturuyor

F.R.P ve Strateji 52
F.R.P Oyunları Meraklılarına Üç Adet 64 Oyununun Açıklaması. Strateji İçinse Futbol Menajerliği Öneriyoruz

Macera Peşinde 62
Zakary McKracker'in Maceraları

ÇOK CAZİP FİYATLARLA!

C-64
AMIGA 500
PC
MONİTÖRLER
PRİNTERLER

AMIGA 500'e
20 MB harddisk
A 590

HARDWARE
MULTI-ICE III
FINAL CARDRIDGE
ICE-MACHINE II
EXPERT CARDRIDGE
SIMON'S BASIC CARDRIDGE
SES DIGITIZER
MODEM

- **BİLGİSAYAR, DİSKET SÜRÜCÜLERİ, YAZICILAR**
- **BOŞ DİSKET VE KASETLER**
- **JOYSTICKLER, KARTUŞLAR**

ASTARTE

BİLGİSAYAR SAN. VE TİC.LTD.ŞTİ.

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

IHLAMURDERE CAD. No : 29/1
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 83 92 - 158 01 09

ECEM 511 32 86

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik A.Ş. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
OSMAN BABAOĞLU

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
SİNAN VURAL

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
M.CELAL HALLAÇ
ANIL GÜL
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Reklam Sorumlusu
ŞAHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.
Merkez:
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 152 50 33 (6 Hat)

Commodore Dergisi
SAKIZ SOK. BERKEL APT. 6/4
KADIKÖY-İSTANBUL
TEL: 346 86 48

Bu derginin Yayın Hazırlığı YAZI Ltd. Şti. tarafından yapılmıştır.

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak (Renkli)	: 2.500.000 TL
Ön İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
Arka İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
İç Sayfalar (Renkli)	: 1.500.000 TL
İç Sayfalar (SB)	: 1.200.000 TL

Fiyatlara KDV dahil değildir.

YAYINCININ NOTU

İYİ YILLAR

1991'in bu ilk sayısında başarılı ve bilgisayar dolu günler dileyerek yazımıza başlıyoruz. Geçtiğimiz üç beş yıl bize gösterdi ki bilgisayar dünyası her ay, her hafta ve hatta her gün yeni gelişmelere gebe. 1991 yılının bilgisayar alanında bize neler getireceğini henüz bilmiyoruz. Ancak eminiz ki yine şaşkınlıklara uğrayıp, hayranlıktan hayranlığa sürükleneceğiz.

Bilgisayarların girmediği alan hemen hemen kalmadı gibi. Tıp alanında bilgisayar uygulamaları zaten uzun süredir yapılıyordu, ama özel teknikler gerektiren tıbbi çizimler için bilgisayarlara fazla şans tanınmıyordu. Kapak konumuzda ele aldığımız, sanatı ve bilimi birleştiren bu alanda çalışan kişilerin fikirleri ve uyguladıkları yöntemler hayli ilginç. Öğrencilerin eğitiminden, bir ameliyatın safhalarının animasyonla gösterilmesine kadar geniş bir alanı kapsayan uygulamaların bazı örneklerini de iç sayfalarda bulabilirsiniz.

Commodore 64 kullanıcıları uzun süredir yardımcı kartuşları kullanıyorlar, ama ne yazık ki Amiga sahiplerinin şimdiye kadar böyle bir olanakları yoktu. Şimdiye kadar diyoruz, çünkü Amiga için üretilen ilk kartuşun tanıtımını da bu sayımızda okuyabilirsiniz.

Gedikli konumuz GEOS'ta, grafiklerin ne kadar kolay programlanabildiğini göreceksiniz. Yanlış düşünmeyin, GEOPaint'ten değil, program içinde çizgi ve şekil çizimlerinden bahsediyoruz. GEOPaint ve GEOWrite'ın kullanımı ise yeni başlayanlar için açtığımız bölümde anlatıyoruz.

Makina dilinin püf noktalarında bu ay yıldızlara püflüyoruz. Ekranınızda kayan yıldızlar görmek size yetecekse direkt olarak programı yazın. Yok eğer sistemi öğrenmek ve kendiniz de bir şeyler üretmek istiyorsanız rutinleri inceleyin.

Abur cubur bölümünde bilgisayarınız oldukça semirecek. Bu sefer çok sayıda programla karşınızdayız. Ama sizden program desteği gelmezse yakında ambarlarımız kuruyacak ve siz de programsız kalacaksınız. Adresimizi programların olduğu sayfalarda bulabilirsiniz.

Bu ay oldukça yeni oyunların tanıtımını yapıyoruz. Commodore 64'te daha önce birinci ve ikinci bölümlerini oynadığınız LAST NINJA'nın üçüncü bölümü de pek yakında piyasaya sürülecek. Bu oyunun demo versiyonunun tanıtımı iç sayfalarımızda yer alıyor.

Amiga'da ise Spiderman ve Lotus Esprit Turbo bu ayın hit oyunları. Spiderman, eski C64 versiyonu gibi macera değil, oldukça hareketli ve güzel animasyonlu bir arcade. Bu oyunun yine C64 versiyonu da bulunabilir. Lotus ise oldukça hızlı ve büyük grafikli bir araba yarışı, ister zamana istersenız arkadaşınıza karşı yarışın.

Gelecek sayımızda buluşmak üzere hoşçakalın.

OSMAN BABAOĞLU

AMIGA EĞİTİMDE

Genç Amiga Kullanıcıları 1991 Yılında Bilgisayarlarını daha çok eğitim amacı ile kullanacaklar.

Aylardır tanıtımı yapılan Amiga eğitim seti hakkında daha ayrıntılı bilgi almak için Commodore Center'lerin kurucusu Mesut Kabasakal ile Etiler şubesinde görüştük. Kendisi girişimimizi memnuniyetle karşıladı ve sorularımızı cevapladı.

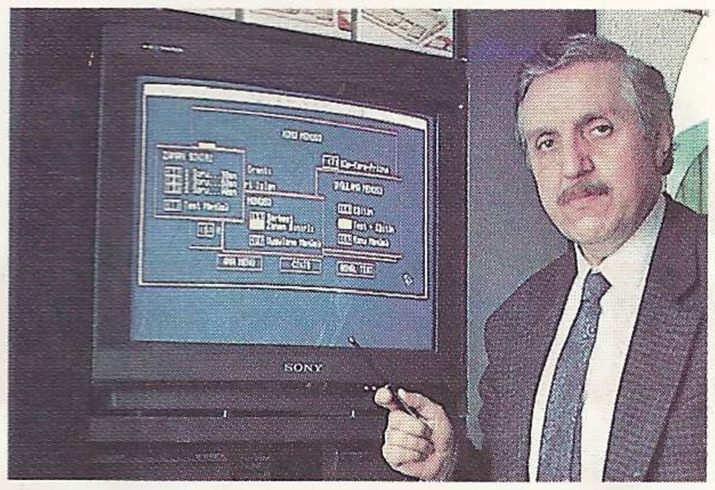
"Konuşmaya başlamadan önce, eğitim olayını size uygulamalı olarak göstermek isterim." diyen Mesut Bey, İlkokul 4-5 Anadolu Liselerine Hazırlık programının disketini yükleyip mouse'u bize bıraktı. Program oldukça iyi hazırlanmıştı ve yabancı ülkelerde hazırlanan sistemlerle yarışacak kadar iyi olmasa bile eğitim sistemimize çok iyi hitap etmekteydi. Mesut Bey, daha sonra sorularımızı cevaplamaya başladı.

Mesut Bey, Neden Eğitim?

Öncelikle AMIGA, yapısı ile mükemmel bir alet, kullanıcıya şimdiye kadar sağlanmamış olanaklar sunuyor. Ancak bugüne kadar ülkemizde AMIGA için profesyonel programlar yazılmadığından kullanıcılar -ki çoğunluğunu öğrenciler oluşturuyor- genel olarak dışardan getirilen oyun programları ile ilgileniyorlardı. Ama annelerin, babaların ve velilerin istekleri öncelikle eğitim amacına yönelikti. Bu görüşle yola çıktık ve bu sektörde neler yapabileceğimizi düşünmeye başladık. 1990 Mayıs aylarında doğan bu düşüncenin aydınlığında organizasyon çalışmalarına başladık. Önce Milli Eğitim'de görevli öğretmen kadrosunu oluşturduk. Daha sonra böyle bir yazılımı gerçekleştirmek için ciddi çalışmalar yapacak bir ekip gerekti ve bu amaçla da bir şirket kurduk. Sekiz aylık bir maraton sonucu vardığımız noktayı siz de gördünüz.

Programın Çalışması Hakkında Bizi Aydınlatır mısınız?

Birinci disketi yükleyince önce bilgisayarımızın belleği sorulmak-



ta. Eğer 1 MB'lık belleğe sahipseniz sevimli bir öğrenci bu diskteki programın hangi sınıf için olduğunu örneklemiş bir ses halinde bize bildiriyor.

Daha sonra istenen ikinci diskte ise karşımıza bir ana menü çıkıyor. Buradan fen ve matematik bölümlerini seçebiliriz. Dersi seçtikten sonra o ders programı dahilinde o sınıfta işlenen konular karşımıza çıkıyor. İstediğimiz konu hakkında çalışırken sunulan menüde eğitim, test+eğitim ve genel test seçimlerine sahibiz.

Test+Eğitim seçeneğinde serbest veya sınırlı zaman içinde çalışma olanağımız bulunmakta. Sınırlı zamanın önceden belirlenmiş süreleri 30, 60 veya 90 saniyedir. Programa girdikten sonra ekranın üst kısmında sorulan soru hakkında bazı bilgiler verilmekte. Soru oluşturulduktan sonra dört ayrı cevap seçeneğinden birinin seçilmesi bekleniyor.

Verilen cevap ister doğru ister yanlış olsun sorunun doğru çözümü ve açıklamaları daha sonra çözüm ekranında veriliyor.

Genel test seçilirse, zaman sınırlandırılması getiriliyor ve sorular sorulmaya başlanıyor. Soruların bitiminde ise öğrencinin durumu hakkında genel bilgiler ve eğitmenlerin önerileri veriliyor.

Mesut Bey, Eğitim ile İlgili Başka Neler Söylemek İstiyorsunuz.

Biz yapabileceğimizin en iyisini yaptık. Bundan sonra söz kullanıcıya kalıyor. Gençliğe yardımcı olabilirsek mutlu olacağız.

Verdiği bilgiler için Mesut Kabasakal'a teşekkür ederiz.

PAGESTREAM 2.1 PİYASADA

PagaStream adlı masaüstü yayıncılık programının...1 verisyonu piyasaya sürüldü. Program compugraphic ve postscript fontları destekliyor. Ayrıca diğer masaüstü yayıncılık programları ile de uyumlu çalışan PageStream 2.1 başka bilgisayarların grafiklerini incelemenize ve kullanmanıza da olanak sağlıyor.

Kullanım açısından da çok rahat olduğu belirtilen PageStream 2.1 ekrana yazdığınız yazıları istediğiniz gibi yazmanızı ve değiştirmenizi sağlarken, sayfa düzeni açısından da bir çok kolaylık sunuyor.

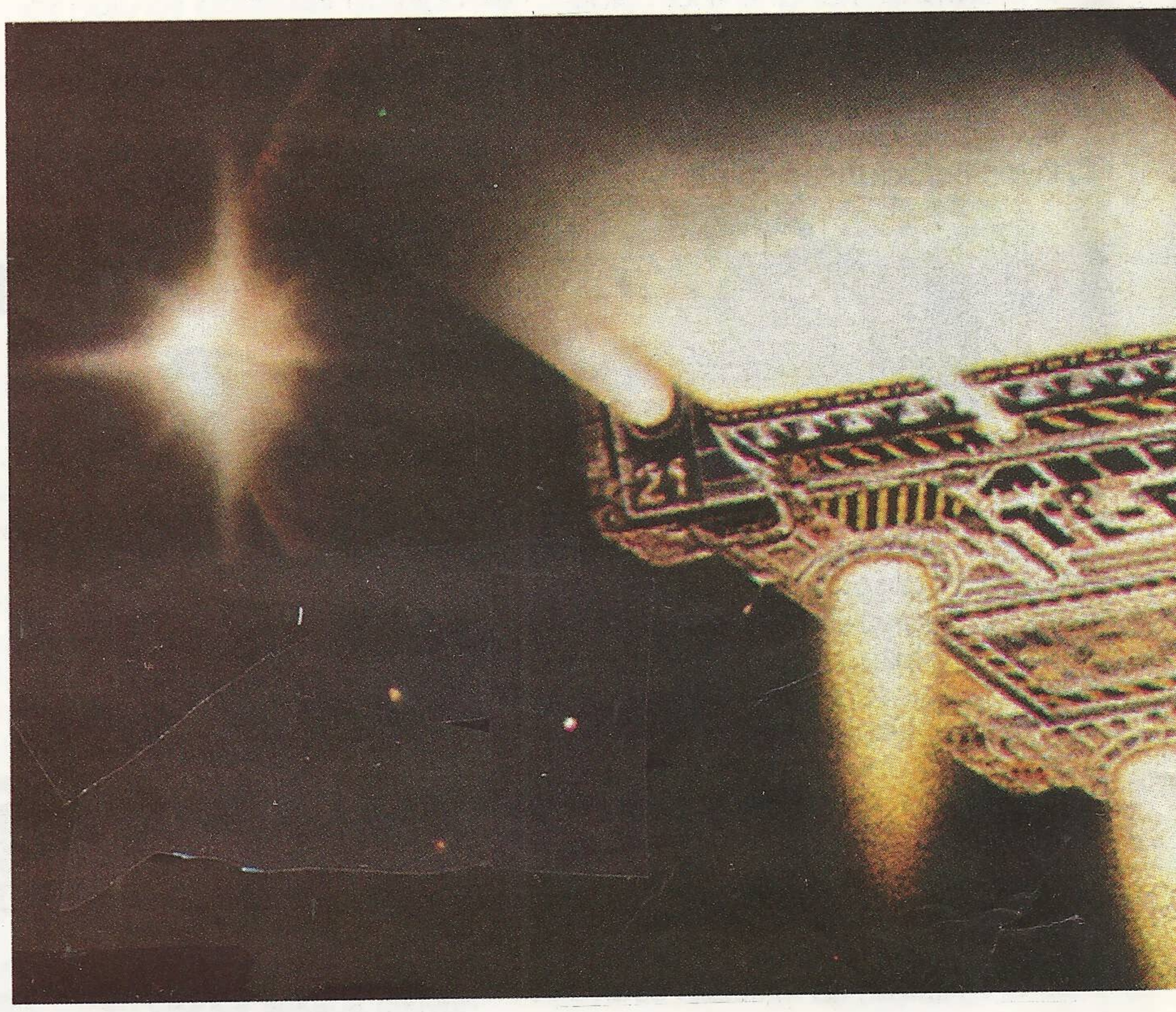
COMMODORE SHOW

Commodore Show 91'in haberini geçen sayımızda vermiştik. Bu ay ise dergimizin abonelerine bir sürprizimiz olacak. Abonelerimiz geldiklerinde herhangi bir ücret ödemeden show'u gezebilecekler. Bunun için kapıda abone olduklarını söylemeleri yeterli. Listemizden kontrol edildikten sonra tüm abonelerimiz serbestçe dolaşabilecekler.

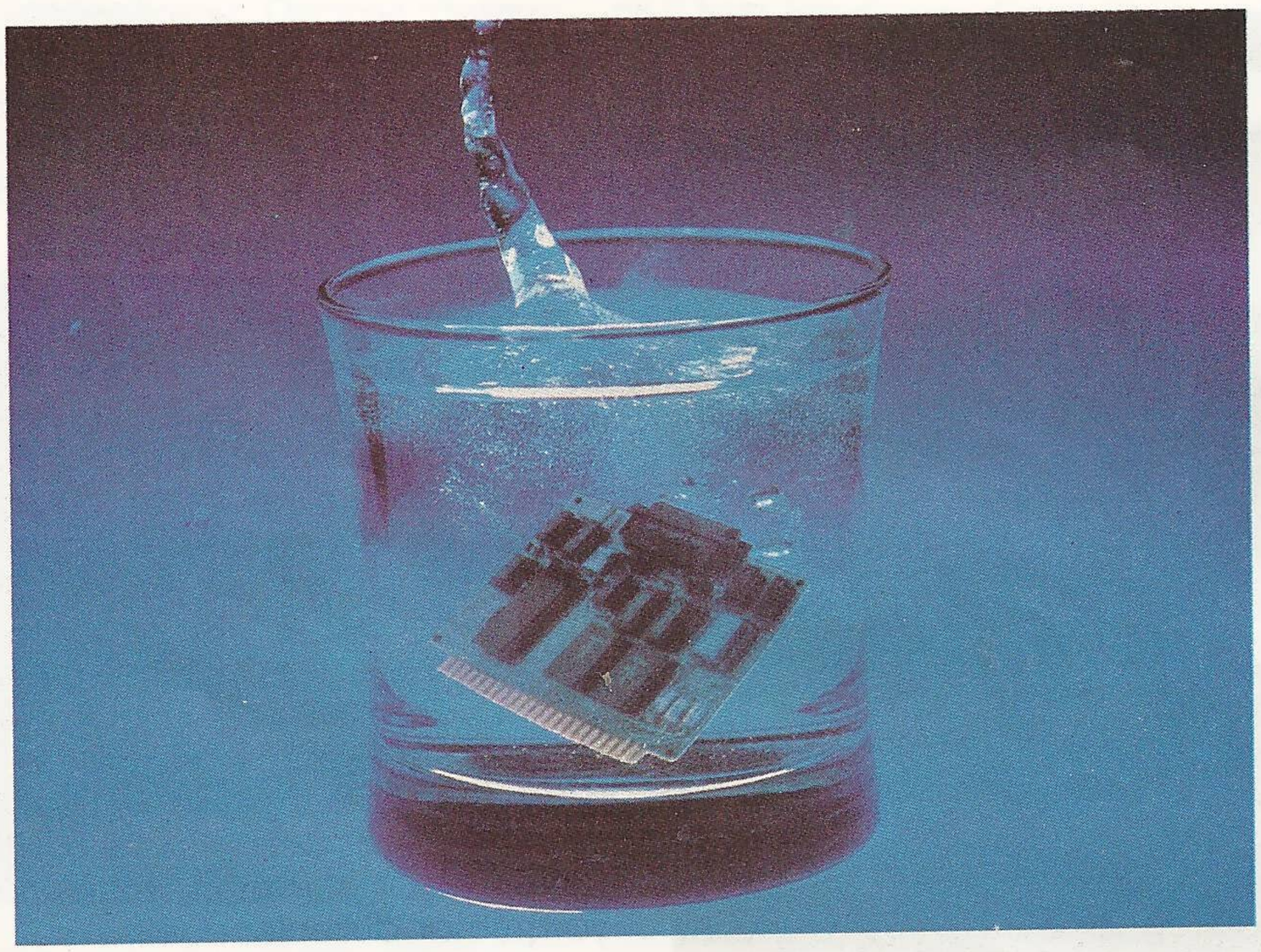
Geçen ay da belirttiğimiz gibi Commodore Show 91'i 31 Ocak tarihinde The Marmara Oteli'nde başlayacak. Dört gün sürecek show'da çeşitli gösteriler yapılacak, yeni ürünler tanıtılacak ve yarışmalar düzenlenecek.

Amiga v

TUNÇ DİNDAŞ

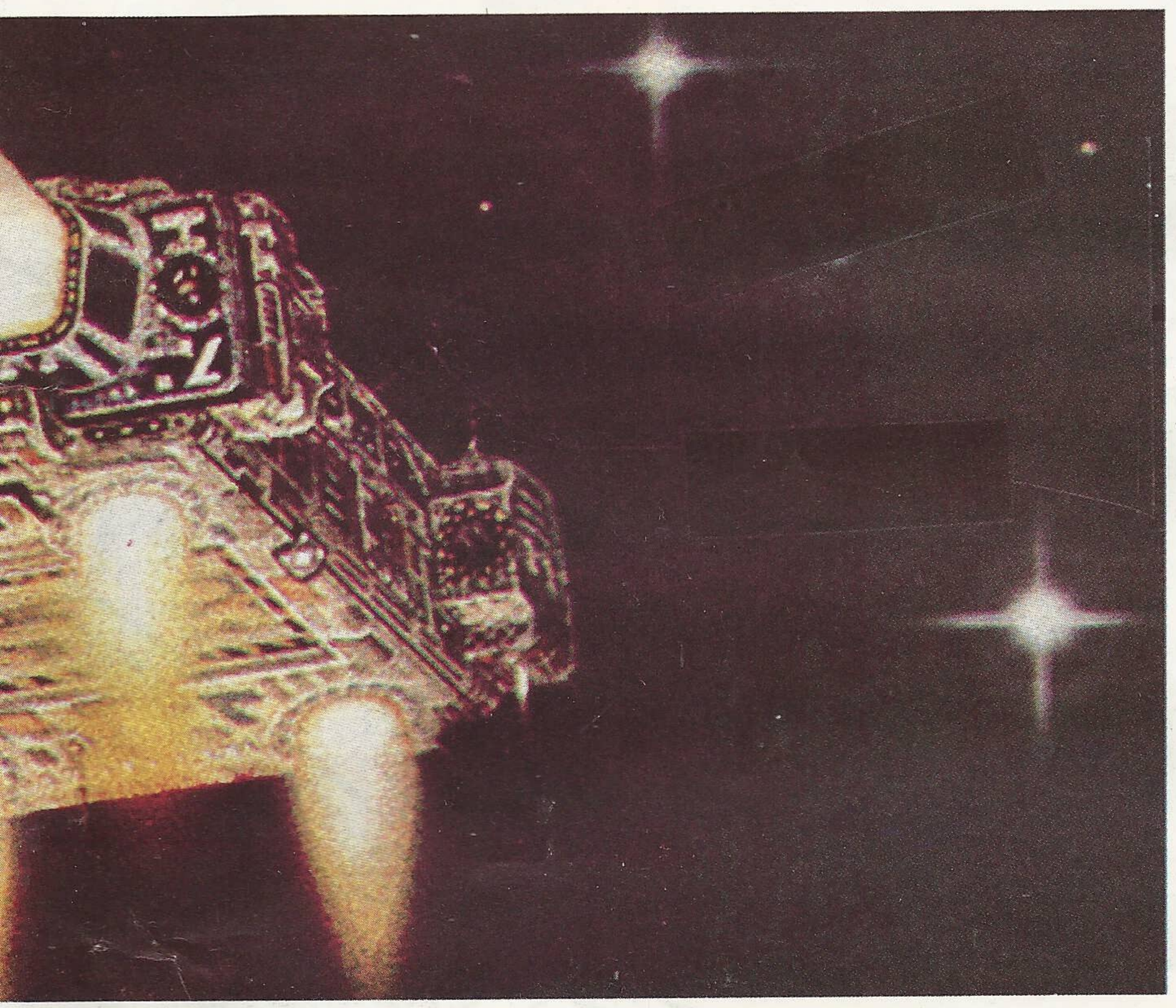


Geldi, gelecek derken nihayet AMIGA için de kırıcı kartuş ülkemize geldi. Daha önceleri Commodore 64 için üretilen kırıcı kartuşlar software piyasasına oldukça çok zarar vermişti. Software firmaları ile kartuşları yapan kuruluşlar arasında uzun süre devam eden davaları duymuştuk. Yasal yollarla istediklerini yapamayan software firmaları amaçlarına ulaşmak için başka yollar denemeye başladılar. Programcılar da boş durmayarak her kartuş için önleyici rutinler yazdılar. Bunlar kartuş bilgisayara takılı ise programı çalıştırmayan ya da kartuşu kapatan rutinlerdi. Ama bunların hiçbirisi sonuç vermedi ve günümüze kadar birçok kartuş piyasaya çıktı. Bu kartuşların çoğunluğu ülkemizde de üretilmeye başladı. Commodore 64'te artık neredeyse her disk sürücülü kullanıcının bir ya da birkaç kartuşu var. Özellikle software kanunlarının geçersiz olduğu ülkemizde kartuşlar sayesinde herkes istediği programı çoğaltıp kopyalayabiliyordu. Önüne geçilmeyen bir kabus gibi. Yurtdışında her ne kadar software firmaları bu olaya karşı çıksa da, üretici firmalar kartuşları kötü amaçlar için yapmadıklarını söylüyorlar. Öyle ya masum bir kullanıcı orijinallerini virüslerden korumak için kartuşla programlarının back up'ını alabilir. Orijinal bir programı kendiniz için kopyalayabilir ya da değiştirebilirsiniz. Bu olaylar odanızın içinde olduğu takdirde hiçbir kanun size zarar veremiyor. Ama kopyaladığınız programı satmaya ya da dağıtmaya başladığınız takdirde telif yasaları aleyhinize işliyor. Kartuşu kötü veya doğru işlerde kullanmak sadece kullanıcının vicdanına kalmış bir olay.



İşte AMIGA için üretilen ilk kartuşlardan birisi ülkemizde de piyasaya sürüldü. Biz size bu kartuşu iyi ve

e Kartuş



kötüsüyle tanıtmaya çalışacağız. Kullanılan alana göre bazen kötü, ise bazen iyi olabiliyor. Kartuşumuz yurtdışındaki ACTION REPLAY ile aynı. Şimdi bazı özelliklerini anlatmaya çalışalım.

Kartuşumuz sayesinde oyun ve programlardan grafik, ses ve müzik çalabiliyoruz. Mouse göstergeci (mouse pointer) olan sıfırıncı sprite'ı değiştirebiliyoruz. Oyunlara düşkün olup da başarılı olamayan arkadaşlar için mükemmel bir özellik olan sonsuz hak (trainer)'ı bu kartuşla yapabiliyoruz. Oyunları yavaşlatarak istediğimiz hızda oynayabiliyoruz. Göze imkansız gibi gelen bazı şeyleri bu olay sayesinde rahatlıkla görebiliyor ve anlayabiliyoruz. Özellikle programcılar için mükemmel bir imkan. Artık bunu nasıl yapmışlar diye düşünmeyecekler. Her kartuşta olduğu gibi bu kartuşta da özel monitörü sayesinde programları inceleyebiliyoruz. İşte kartuşumuz kıcasa bu özellikleri içeriyor.

Kartuşun kendine has özel bir 'DOS'u var. Bu DOS'un adı FDOS. Hız bakımından oldukça iyi bir DOS. Bir örnek verirsek, bir disketi formatlaması üç saniye sürüyor. Gerçi bu özellik AMIGA'nın kendi DOS'unda da mevcut ama AMIGA sadece daha önce formatlanmış disketleri üç saniyede formatlayabiliyor. Aslında tam anlamıyla format denilemez. Çünkü bu işlemle sadece sıfırıncı ve kırkıncı tracklar formatlanıyor. FDOS içinse daha önce formatlanmış disketler diye bir kavram yok. Disket ne halde olursa olsun FDOS işin üç saniyede bitiriyor. Dosyaları (file) diskete kaydederken oldukça hızlı kaydediyor. Commodore 64'deki DOLPHINDOS gibi. Kartuşu kullanırken işinize oldukça çok yarayan FDOS'un normal DOS'la uyuşmaması çok kötü bir olay. Kartuş sayesinde elde ettiğimiz dosyaları normal AMIGADOS'da kullanamıyoruz. Kartuşu alırken yanında verilen 'FDOS TO DOS' programı sayesinde FDOS formatındaki dosyaları AMIGADOS'a çevirebiliyoruz ama bu işlem çok kullanışsız. Oldukça basit bir şekilde yapılmış olan FDOS TO DOS programı daha iyi bir hale getirilebilirdi. Bir işlem bittiğinde program 'tekrar işlem yapacak mısınız?' sorusunu sormadan AMIGA DOS'a geri dönüyor. Tekrar işlem yapmak için pogramı tekrar yüklemelisiniz. Ayrıca bu converter programın sadece kartuş takılıyken kullanılabiliyorsunuz.

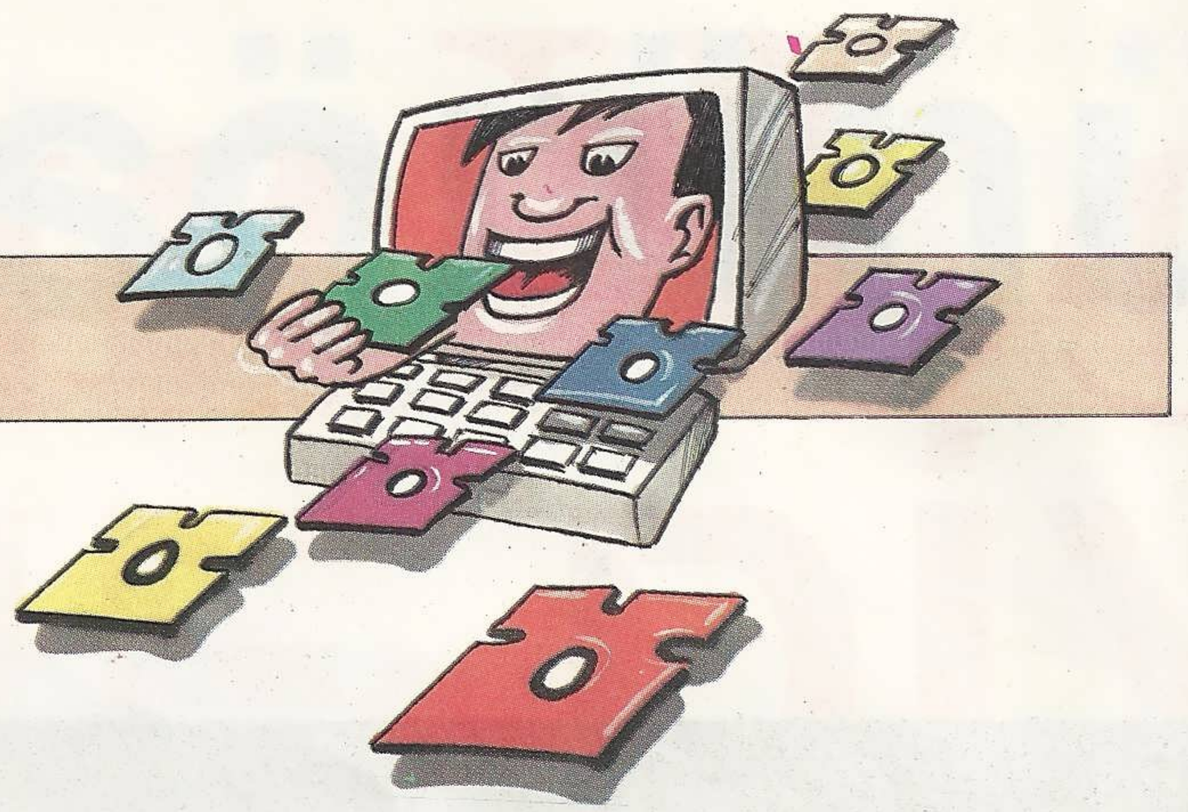
İlk yapılan kartuşlardan birisi olması yüzünden dizaynında bazı eksiklikler bulunuyor. Bunların en başındaki eksiklik ekranın seksen karakter değil de, kırk karakter olması. Umarız bu gelecek versiyonlarında düzeltilir.

Grafik çalışma modu iyi dizayn edilmiş. Ekranda o anda bulunan her şeyi diskete kayıt edebiliyorsunuz. Resmin boyutarı, modülosu ve bit plane'leri ile oynamak da mümkün. Her şey sizin isteğinize kalmış.

Kartuş yeni oyunların bazılarında kırıcı özelliğini kullanamıyor. Bu kartuş kapatan kısa bir makine dili rutini mevcut. PSYGNOSIS tarafından yapılan rutin yeni çıkan kaliteli oyunların çoğunluğunda kullanılıyor. Umarız ki üretici firma bunu göz önüne alarak kartuşun yeni versiyonunu piyasaya sürer.

Kartuşu Alman ve İngiliz klavyesi olan arkadaşlar kullanabilir. Bu işlem için kartuşa bir de seçenek eklenmiş. AMIGA'da yeni başlayan bu olay bakalım nasıl devam edecek? Bunu bize zaman gösterecek.

ABUR CUBUR



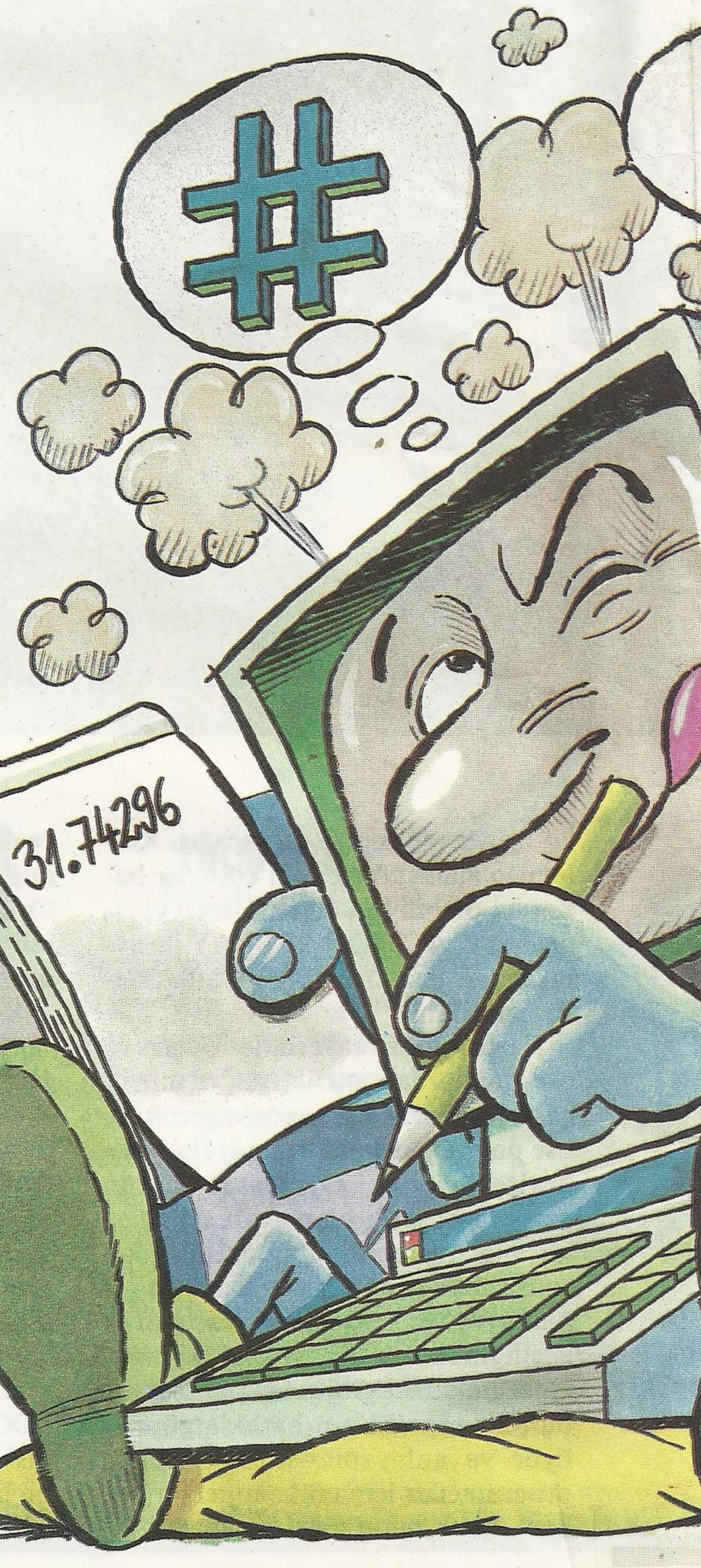
ABUR CUBUR

DERLEYEN: Celal HALLAÇ

Beşinci Abur Cubur köşesinde sizlere yararlı olacağını düşündüğüm küçük programları derlemeye devam ediyorum. Geçen sayıda, küçük bir yanlışlık nedeniyle Abur Cubur program sayılarında bir karışıklık oldu, bu basım hatasından dolayı siz Abur Cubur okurlarından özür diliyoruz. Bu arada, Abur Cubur köşesinde arkadaşlarınızla paylaşmak istediğiniz yararlı programlarınız varsa, kaset ya da diskete çalışır biçimde kayıtlı olarak ve açıklamalarıyla birlikte;

COMMODORE DERGİSİ
ABUR CUBUR KÖŞESİ
Sakız Sok. Berkel Apt.
6/4 KADIKÖY-İSTANBUL

adresine bekliyorum. Daha önce kağıt üzerinde yollayan arkadaşların programlarını, hatalı olduklarından dolayı, yayınlayamadım. bu nedenle kâğıt üzerindeki programlar değerlendirmeye alınmayacaklardır. İyi çalışmalar diliyor, Abur Cubur'a katkılarınızı bekliyorum.



BEEPER -$001E

Adnan Öncevarlık

Programlarınız için oldukça iyi bir açılış rutini.
Onuncu satırda yazının yerini bir 'PRINT' ile, yirminci satırda ise mesajın içeriğini 'DA$' ile belirtip programı istediğiniz yerde kullanabilirsiniz.
Tüm Abur-Cubur'culara başarılar...

```
PROGRAM ADI : BEEPER

00001 V=54296:W=54276:B=54278:AF=54272:YF
      =54273:POKE V,15:POKE B,255          <071>
00010 PRINT "<CLR><HOME><13DOWN><2RIGHT>"
      ;                                    <040>
00020 DA$="COMMODORE DERGISI / TELETEKNIK
       A.S."                               <025>
00030 FOR  A=1  TO  LEN(DA$)               <241>
00040 PRINT  MID$(DA$,A,1);"F<LEFT>";:GOS
      UB  1000                             <127>
00050 FOR Z=1 TO 15:NEXT                   <207>
00060 NEXT :PRINT " "                      <124>
00070 END                                  <072>
01000 POKE W,17                            <187>
01010 POKE  AF,255:POKE  YF,40             <078>
01020 FOR Z=1 TO 20:NEXT                   <027>
01030 POKE W,0:POKE AF,0:POKE YF,0:RETURN
                                           <059>
```

SEQ OKUYUCU-$001F

Disketinizin birinde ne olduğunu bilmediğiniz ve SEQ (sequential) formatında kayıtlı bir programınız varsa ya da daha önceden kaydettiğiniz SEQ dosyalarını okumak istiyorsanız sadece bu programı yazıp "NAME" sorusuna dosya ismiyle ceva vermeniz yeterli.

```
PROGRAM ADI : SEQ OKUYUCU

00010 INPUT "NAME";NM$                                  <175>
00020 OPEN 2,8,2,"0:"+NM$+",S,R"                        <130>
00030 FOR R=1 TO 1000:INPUT#2,A$:PRINT A$
      :GET B$:IF B$=" " THEN WAIT 198,1:P
      OKE 198,0                                         <117>
00040 NEXT                                              <050>
```

ÇİFT VİTES-$0020

C-128 bilgisayarı olanlar 2MHZ ile çalışmanın zevkini bilirler. Fakat C-128 bilgisayarı 64 modunda çalışırken yine 1MHZ'e düşer. Çift vites programı C-128'inizi 64 modundayken 2MHZ ile çalıştırmanızı sağlar. Programı denerken 2. vitese geçmek için 20 nolu satırdaki REM'i silin ve RETURN'e basın.

```
PROGRAM ADI : CIFT VITES

00010 PRINT "<CLR><7SPACE><RVSON> CIFT HI
      Z 64 HAZIR <RVSOFF>"                              <126>
00020 REM  POKE 53269,1:POKE53265,0                     <193>
00025 REM 2MHZ ICIN 20. SATIRDAN REMI SIL
      IN                                                <020>
00030 OT=TI:FOR I=1 TO 1000                             <075>
00040 B=I*SIN(I*3.2)/30*COS(I)                          <154>
00050 NEXT I                                            <134>
00060 T=(TI-OT)/60                                      <198>
00070 PRINT "<CLR>SURE=";T:PRINT TAB(17)"
      <UP>SANIYE                                        <031>
00080 POKE 53265,27:POKE 53296,0                        <014>
```

HOP HOP HOPLA-$0021

Diskdrive'ınızın kafa ayarı bozulunca ne yapılır? Kaldırılıp sallanarak düzeltilmeyeceğine göre hoplatılır. Yanlış anlaşılmasın, sürücünün kendisi değil sadece kafası hoplatılır. Hop Hop Hopla programı 1541'inizin kafasını hoplatır ve bozulan kafa ayarınızı düzeltmeye çalışır. Kafa ayarınız düzgünken bunu yapmanızı pek tavsiye etmem çünkü düzgün olan kafa ayarınız bozulabilir. Ayrıca bu işlem sırasında 1541'inizden çıkacak olan bateri sesleri sizi ürkütmesin, bir zararı yoktur.

```
PROGRAM ADI : HOP HOP HOPLA

00010 OPEN 15,8,15,"I"                                  <065>
00020 SP=1:FOR I=1 TO 100:GOSUB 40:NEXT                 <009>
00030 FOR I=1 TO 20:SP=-1:GOSUB 40:NEXT :
      PRINT "ALL DONE":PRINT#15,"I":CLOSE
       15:END                                           <016>
00040 PRINT#15,"M-R"CHR$(0)CHR$(28):GET #
      15,A$:A=ASC(A$+CHR$(0)):BI=A AND 3                <085>
00050 BI=BI+SP:BI=BI AND 3                              <191>
00060 R=(A AND 252) OR BI:PRINT#15,"M-W"C
      HR$(0)CHR$(28)CHR$(1)CHR$(R):RETURN
                                                        <042>
```

PARILDAYAN YILDIZLAR-$0022

Oyun yazarları ya da programlarının başına hoş efektler koymak isteyen arkadaşlar, işte aradığınız program. Ekranda tahmini yerlere yıldızlar koyup onları parlatan kısacık bir program.

```
PROGRAM ADI : PAR.YILDIZLAR

00010 REM  ** PARILDAYAN YILDIZLAR **                   <033>
00020 POKE 53280,0:POKE 53281,0                         <148>
00030 PRINT "<CLR>":DEF FNS(A)=INT(RND(0)
      *1000)                                            <243>
00040 S=1024:D=54272:C=S+D                              <195>
00050 FOR X=1 TO 50:F=FNS(X)                            <131>
00060 FOR Y=1 TO 4:FOR R=1 TO 5:READ A,B                <151>
00070 POKE S+F,A:POKE C+F,B                             <159>
00080 NEXT :RESTORE:NEXT :NEXT :PRINT "<H
      OME><5DOWN>"                                      <062>
00090 PRINT "<2DOWN>"TAB(12)"<CTRL-4>COMM
      ODORE DERGISI"                                    <238>
00099 DATA  46,12,46,15,46,1,46,7,46,13                 <178>
```

SEKTÖR AYARI-$0023

Commodore 64 ile 1571 disk sürücü kullananlar, 1571'in kayıt sırasında kullandığı sektör aralığı sebebiyle kaydettikleri program ya da dosyaları yüklerken, 1541 kullanıcılarına göre, daha yavaş yüklerler. Bunun çözümü nedir? Çok mu zordur? Çözümünü size Abur Cubur sunuyor. Hem de yazımı çok basit, kullanımı da kolay bir programla. Sektör Ayarı'nı yazıp SAVE ettikten sonra programı çalıştırın, normalde 1541 disk sürücülerinde on olan sektör aralığı programdaki son CHR$'nin parantezleri arasında belirtilmiştir. Bunu isteğinize göre değiştirebilirsiniz. Bilgisayarınızı açtığınızda bu programı yükleyip çalıştırmak yeterlidir, fakat resetler ya da kapatıp açarsanız işlemi tekrarlamanız gerekir.

```
PROGRAM ADI : 1571 SEKTOR AY

00010 REM  64/1571SEKTÖR YARI-ABUR CUBUR   <209>
00020 OPEN  15,8,15:PRINT#15,"M-W"CHR$(10
      5)CHR$(0)CHR$(1)CHR$(10):CLOSE 15    <122>
00030 REM  SON RAKAM  11 SEKTÖR ARALIGINI
           AYARLAR.   11                    <059>
```

SPRITE EDİTÖRÜ-$0024

Seslerinizi şimdiden duyar gibiyim, "Yine mi sprite editörü?". Evet yine, ama bu sefer hem çok basit hem de çok kısa bir program. Yazmak sadece birkaç dakikanızı alacak. Kullanımı ise şöyle:

Programı yazıp SAVE ettikten sonra RUN ile çalıştırın, ekrana çıkan noktaların üzerine sprite'a geçmesini istediğiniz şekil '*'larla çizin ve tekrar ekranın altındaki boş kısma gelerek 'RUN 100' komutunu girin. Çiziminiz sprite'a geçecek ve ekranda görünecektir. "bir de bunların datalarını alabilsek" diyorsanız, o zaman 'RUN 200' komutunu girin ve tek tek DATA'ların başına istediğiniz satır numaralarını yazarak RETURN'e basın.

```
PROGRAM ADI : SPRITE EDITORU

00000 REM  **       SPRITE EDITORU
      **                                   <038>
00010 PRINT "<CLR>":POKE 650,128           <209>
00020 FOR T=1 TO 21:FOR Q=1 TO 24:PRINT "
      .":NEXT :PRINT :NEXT                 <156>
00030 V=53248:POKE V+21,4:POKE V+41,1      <244>
00040 POKE V+4,255:POKE V+5,200            <082>
00050 POKE 2042,13:END                     <207>
00100 Q=0:C=8:FOR Y=0 TO 20:FOR X=1 TO 24
                                           <211>
00110 P=PEEK(1023+X+Y*40)                  <121>
00120 C=C-1:IF P=42 THEN Q=Q+2^C           <157>
00130 IF C=0 THEN C=8:G=G+1:POKE 831+G,Q:
      Q=0                                  <241>
00140 NEXT X:NEXT Y:END                    <062>
00200 PRINT "<CLR><2DOWN>";:K=0:FOR T=0 T
      O 63:IF K=0 THEN PRINT "<5SPACE>DAT
      A";                                  <155>
00210 PRINT RIGHT$(STR$(1000+PEEK(832+T))
      ,3)",";                              <050>
00220 K=K+1:IF K=8 THEN K=0:PRINT "<LEFT>
      "                                    <102>
00230 NEXT :POKE 53248+21,0:END            <229>
```

3D ŞEHİR-$0025

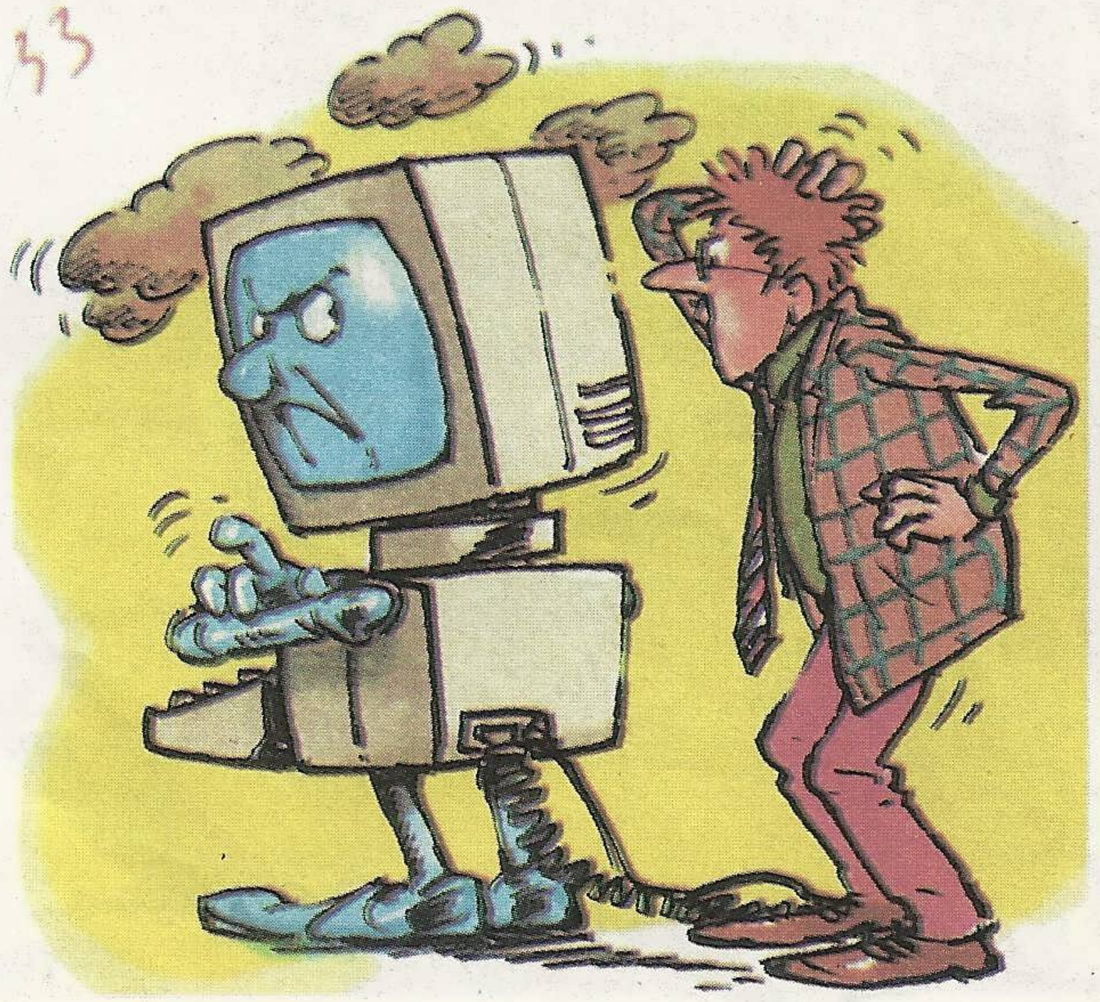
Karakterle çizilmiş üç boyutlu şehir resmini oturup çizmek istemiyorsanız 3D Şehir programı tam size göre demektir. Programı yazıp SAVE ettikten sonra artık onu kendi oyun programlarınızda da kullanabilirsiniz.

```
PROGRAM ADI : 3D SEHIR

00001 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT CHR
      $(147):FOR G=0 TO 23 STEP 4:FOR X=.
       TO 7                                <104>
00002 A=(RND(1)*2)+11                      <230>
00003 POKE 783,0:POKE 782,X*5              <116>
00004 D=(RND(1)*8)+1                       <192>
00005 POKE 781,G:SYS 65520:POKE 646,A:PRI
      NT "<RVSON>□□□□<C=8><RVSOFF>♣":POKE
       646,A                               <062>
00006 FOR C=1 TO D:POKE 781,G-C:SYS 65520
                                           <133>
00007 PRINT "<RVSON>□□□□<C=8> ":POKE 646,
      A:NEXT                               <002>
00008 POKE 781,G-C:POKE 782,X*5:POKE 783,
      0:SYS 65520:PRINT "<RVSON><C=8>♣♣♣♣
      ♣                                    <041>
00009 NEXT :NEXT :PRINT "<HOME>":WAIT 198
      ,1                                   <044>
```

İZLİ YAZI-$0026

Eminim ki çoğunuz programlarınızın başına güzel bir açılış efekti koymak istersiniz. Hoşunuza gideceğini düşündüğüm bu program işinizi oldukça iyi görecek ve hafızanızı pek kullanmayacaktır. Daha fazla renk için programı biraz incelemelisiniz. Programın başında kullanılışını görebilirsiniz; kaymasını istediğiniz yazıyı A$'e yerleştirin, S değerine yazının kaymaya başlayacağı yeri, E değerine ise duracağı yeri verin.

```
PROGRAM ADI : IZLI YAZI

00010 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT "<C
      LR><CTRL-2>":C$="<CTRL-2><C=8><C=5>
      <C=4><CTRL-1>":D$="<HOME><24DOWN>"   <080>
00020 A$="COMMODORE DERGISI":S=24:E=1:GOS
      UB 60000                             <221>
00030 A$="ABUR-CUBUR BOLUMU":S=24:E=3:GOS
      UB 60000                             <088>
00040 END                                  <042>
59997 :                                    <026>
59998 REM  **      IZ   RUTINI          **  <067>
59999 :                                    <028>
60000 FOR X=S TO E STEP -1:FOR Y=0 TO (S-
      X)+(X<S-4)*(S-4-X)                   <144>
60010 PRINT LEFT$(D$,X+Y)TAB(20-LEN(A$)/2
      )MID$(C$,Y+1,1)A$"<HOME>":NEXT Y,X   <008>
60020 FOR C=2 TO 5:FOR Y=1 TO 5-C          <224>
60030 PRINT LEFT$(D$,E+Y)TAB(20-LEN(A$)/2
      )MID$(C$,C+Y,1)A$"<HOME>":NEXT Y,C   <009>
60040 RETURN                               <151>
```



Tıbbi Sanat

ÇEVİREN: SİNAN VURAL

Bu güne kadar bilim ve sanat hep birbirine ters düşen konular olmuşlardır. Sanat, kişisel gözlemlere ve bunların içten gelerek yorumlanmasına dayanırken, bilim kabul edilmiş esaslara ve belirlenmiş kurallara dayanır.

Bu açıklamalara dayanırsak, "tıbbi sanat" terimsel olarak kendisine ters düşmektedir. Ama dış görünüş yanıltıcı olabilir. Aslında tıbbi sanat, ikincinin yöntemlerini ve yaratıcılığını kullanıp birincinin konularını işleyerek, bilim ve sanat arasındaki boşluğu dolduran bir daldır. Ve tıbbi illüstratörler de kompozisyon ve ışık kullanımı gibi konuların yanı sıra anatomi ve fizyoloji gibi konularda da bir temele sahip olmalıdırlar.

Tıbbi sanatın geleneksel uygulamalarından olan grafikler ve tablolar, illüstrasyonlar, fotoğraflar, video filmler, üç boyutlu modeller ve yontular, tıp kitaplarında, profesyonel tıp bültenlerinde ve hasta eğitim paketlerinde kullanılır.

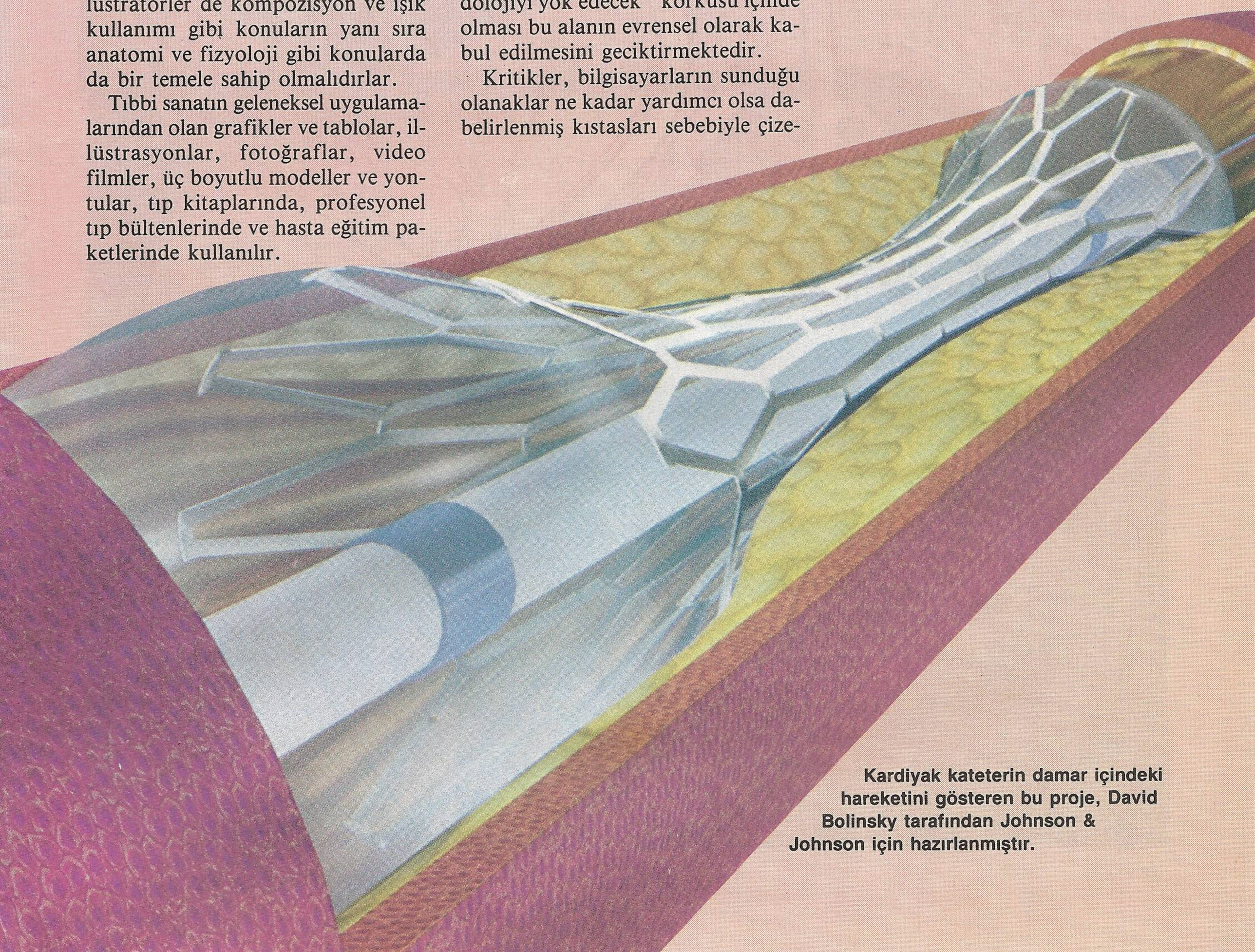
Tıbbi illüstratörlerin bir kısmı hâlâ, kalem ve mürekkep, suluboya, airbrush, karbon tozu ve bunlar gibi diğer geleneksel malzemeleri kullanırken, sayıca gittikçe artan bir kısmı da, basit anatomik krokillerden, ameliyatların karmaşık üç boyutlu göterimlerine kadar her şeyi bilgisayar teknolojisinden faydalanarak gerçekleştirmektedirler. Ve uzmanlar bilgisayarların bu alandaki yerlerinin giderek kuvvetlendiğini kabul etmektedirler.

Bu arada, birçok illüstratörün, "Bilgisayarlar teknolojisi eski metodolojiyi yok edecek" korkusu içinde olması bu alanın evrensel olarak kabul edilmesini geciktirmektedir.

Kritikler, bilgisayarların sunduğu olanaklar ne kadar yardımcı olsa dabelirlenmiş kıstasları sebebiyle çizerin yaratıcılığını sınırlayacağını belirtmektedirler. Örneğin bir ameliyatı bilgisayar yardımıyla canlandıracak olan bir illüstratör tüm detayları gösteremeyebilir, veya belirli bir bakış açısını istediği gibi empoze edemez.

Diğerleri ise bilgisayarların, bir işlem sırasında çok önem kazanan fiziksel ve fizyolojik detayları göstermekten aciz olduğunu ve çıkış çözünürlüğünün hiçbir zaman gerçek görüntü veya el çizimi kadar iyi olamayacağını belirtmektedirler.

Bazı durumlarda bu teknolojiyi kullananlar da kritiklerle aynı fikir-



Kardiyak kateterin damar içindeki hareketini gösteren bu proje, David Bolinsky tarafından Johnson & Johnson için hazırlanmıştır.

lere sahip olurlar. Örneğin Yale Üniversitesi Tıp Fakültesi'nin başhekimi Patrick Lynch yaygın olarak bilgisayar kullanmasına rağmen, "Size ne derlerse desinler, eğer çuvalla paranız yoksa, iyi kalite ve canlı renkler elde edebilmek için siz yine eski usül takılın" demekten kendini alamamaktadır.

Bahsettiğimiz kısıntıların yanı sıra, çizim tablosundan devre plaketine geçiş oldukça dramatik olmuştur. Örneğin bu yılki Tıp Çizerleri Topluluğu'nun (Association of Medical Illustrators-AMI) toplantısında bilgisayarlar oldukça geniş bir yer aldılar. Otuzdokuz konuşmacının yarısından çoğu bilgisayar kullanımından ve bu alanın potansiyelinden bahsetti. El ameliyatları, kalple ilgili gösterimler ve beynin yapısının üç boyutlu animasyonlarla gösterimi konuşulan konular arasındaydı.

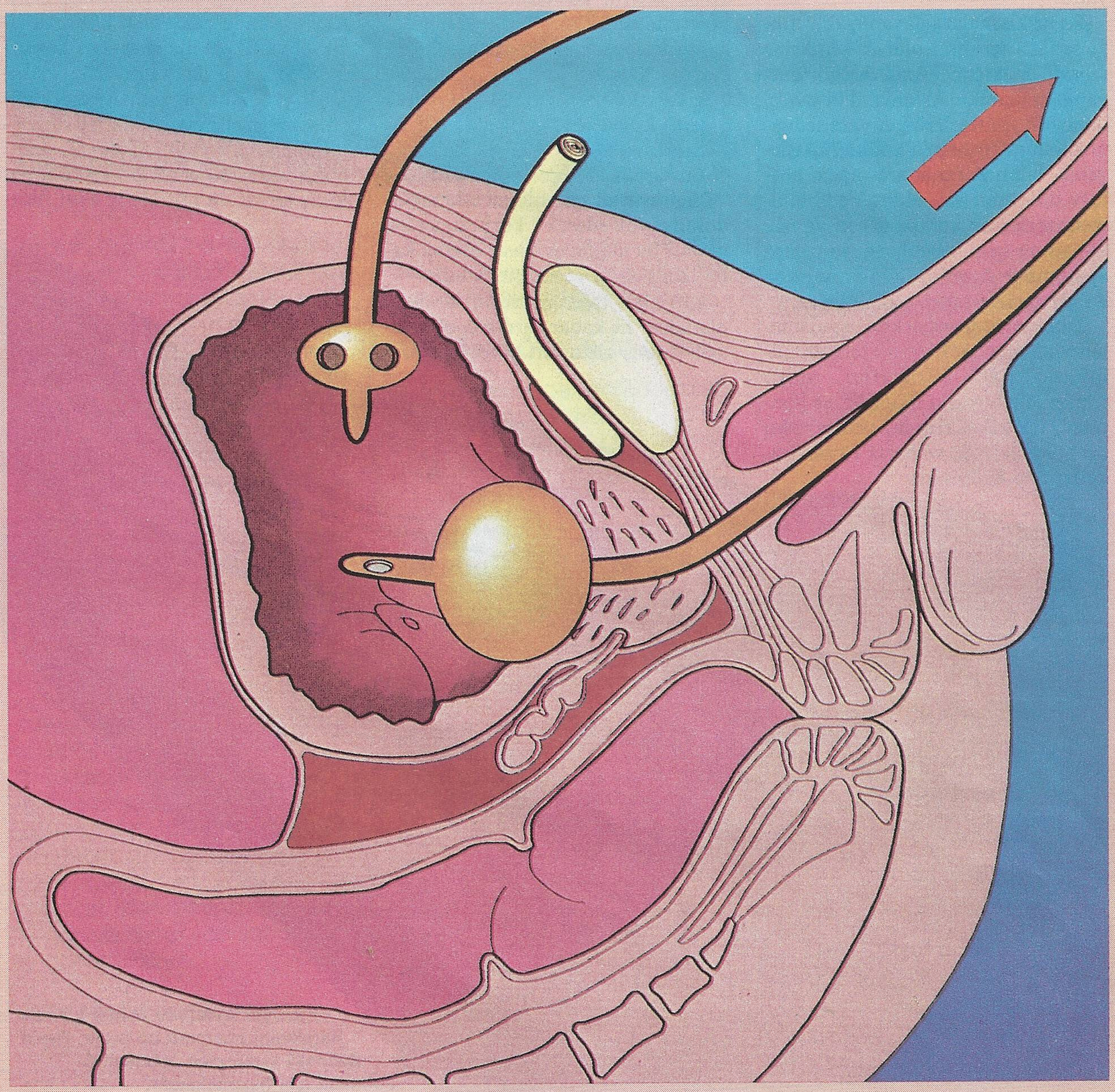
AMI toplantısının Teknik Butik adlı bölümünde her yıl olduğu gibi yeni illüstrasyon teknikleri sergileniyordu. Ama bu yıl eskisi gibi yeni mürekkepler, airbrush teknikleri ve yeni karbon bileşikleri yerine serginin çoğunu bilgisayarlar ve yan donanımları kapladı.

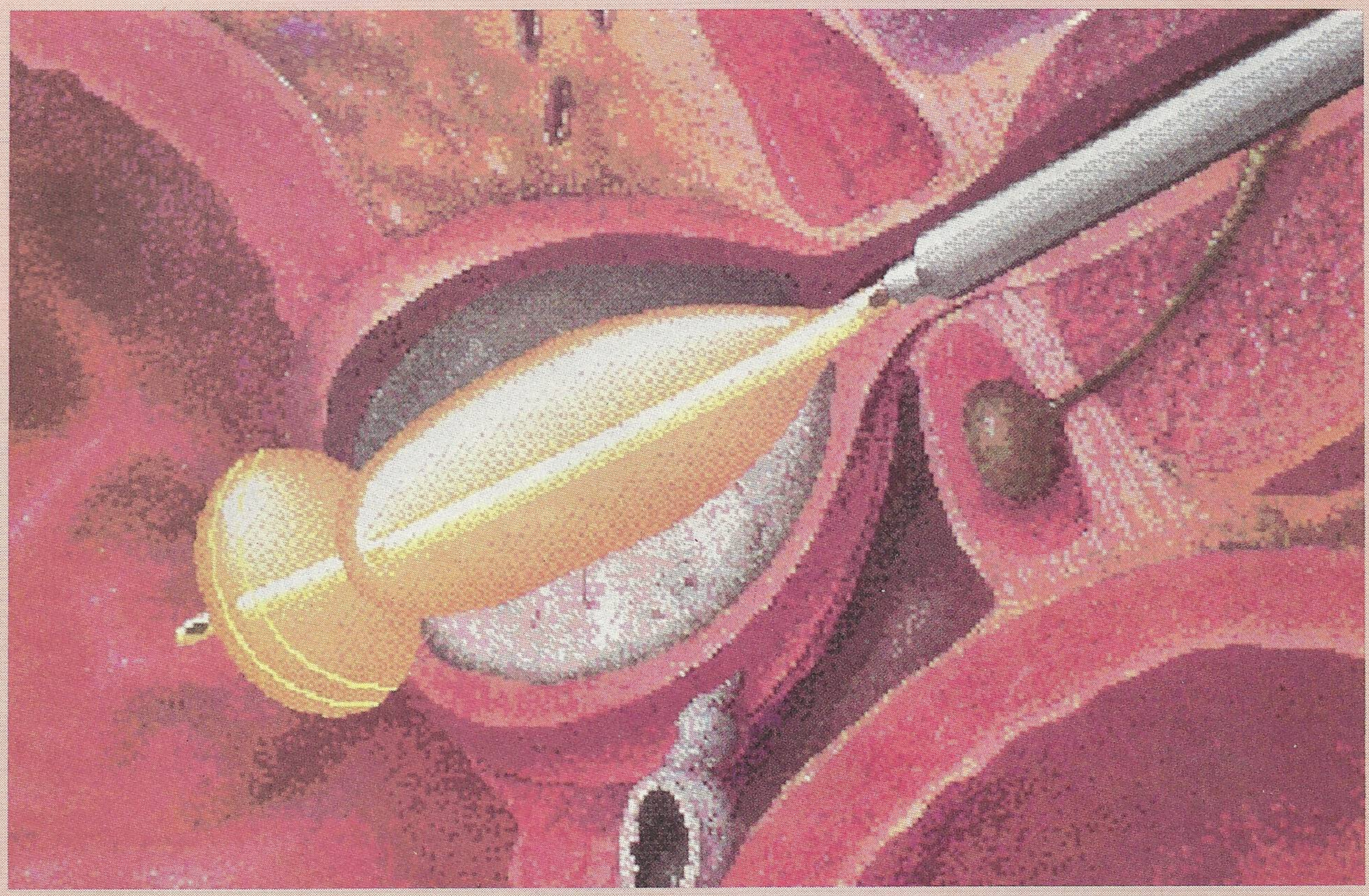
AMI'nın 1989-90 yöneticisi ve New Jersey Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde (UMDNJ) halkla ilişkiler şefi olan Marsha Jessup bu yılki bilgisayar ağırlıklı toplantı konusunda şöyle demektedir: "90'lı yılların tıbbi illüstrasyonlarını tam olarak yansıtıyordu. Bilgisayarın bu alandaki yararlarından bahsetmemek hata olurdu." Jessupi bu yılki yüzde 35'lik artışı da bilgisayarın sağladığına inanmaktadır.

TARİH TEKERRÜR EDİYOR

The John Hopkins üniversitesi, Sanatın Tıbba Uygulanması Bölümü ana bilim dalı başkanı Cary Lees'e göre, "Bilgisayarlar klasik çizim aletlerinin yerini alacak mı?" sorusu çok yersiz, çünkü Lees, bilgisayarları diğer çizim aletleri gibi bu alanda kullanılacak bir alet olarak nitelendiriyor ve ona göre bilgisayarların bir

Çizer Michael Cooper ve Dr.Dong-Zeng Li burada mesane içinde yapılan bir ameliyattan bir detay almışlardır.





Mesanenin temizlenmesi işlemi burada Dr.Rong-Zeng Li tarafından geleneksel suluboya ve airbrush ile bilgisayar grafiklerini birleştirerek gösterilmiştir.

tehdit unsuru oluşturmaları olanaksız.

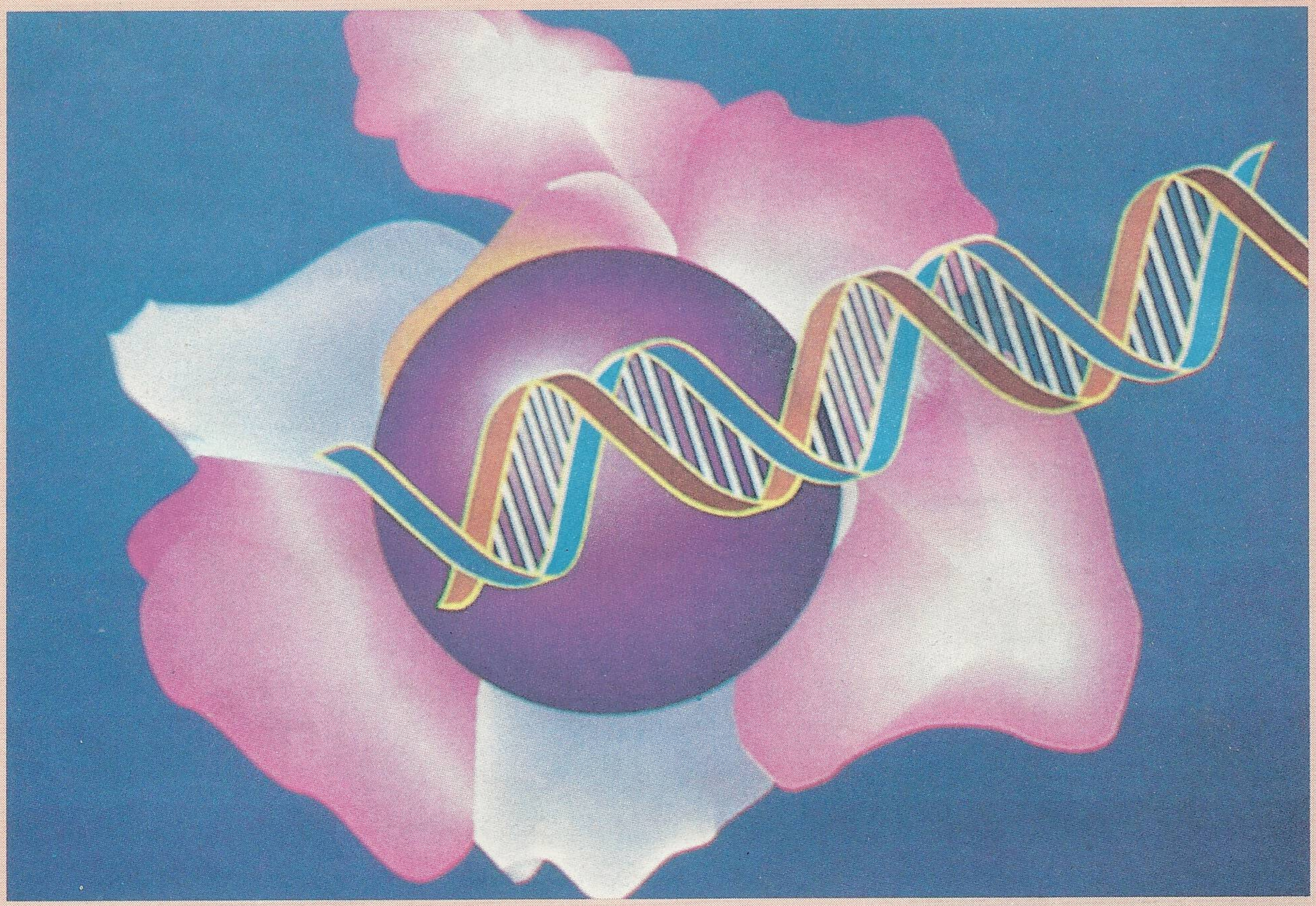
Fikrini kanıtlamak için Lees, 1900'lerin başında ortaya çıkan kamerayı örnek veriyor. "O zamanki çizerler kameraların kendilerini işsiz bırakacağını düşünüyordu. Hem orijinalin tam bir kopyası varken elle yapılmış bir çizimi kim isterdi ki?" Ama Lees olayın tamamen ters yönde geliştiğini vurguluyor. Kamera yardmıyla aynen yapılacak kopyalar üzerinde daha az zaman harcanmaya başlandı. Böylece çizerler kendilerini geliştirmeye ve kameranın yapamadıklarını gerçekleştirmeye başladılar. Örneğin hiçbir kamerayla kesit resmi veya şeffaflıkları görüntüleyemezdiniz.

"Kameradan korktukları gibi şimdi de bazı çizerler bilgisayarlardan korkuyor" diyor Lees. "Aslında bu bir tehdit değil. Çünkü bilgisayarlar illüstratörlerin görüntüler üzerindeki hakimiyetini artırıyor ve yaratıcılıklarının uygulanabilmesini sağlıyor. Bu korkutucu olmamalı, çünkü eninde sonunda birisinin çıkıp görüntünün estetikliğini kontrol etmesi gerekecek; yani ne tür bir sunuş tarzı uygulanmalıdır, görüntülerin sırası nasıl olmalıdır. Bunu yapacak olan da bir insan, ama yardımcısı bilgisayar olabilir."

John Hopkins'teki illüstratörler bilgisayar kullanmaya 1980 yılında başlamıştır. O zamanlar sadece bir sistem almışlar ve yararını gördükleri için kullanımı daha da yaygınlaştırmışlar. Bu gün her illüstratörün önünde bir terminal var ve toplam 14 bilgisayar tam randımanla kullanılıyor.

John Hopkins hastanesindeki öğrenim programı içinde öğrencilerin alması gereken ve bilgisayarla ilgili olan toplam üç ders var. Bunlardan ilki bilgisayar kullanmayı öğreten basit bir giriş kursu. Ardından da bilgisayar grafiklerini temel alan birincil ve geliştirilmiş grafiklerle yeni tekniklerin öğretildiği ikincil kurslar. Lees bunun önemli bir gelişme olduğunu belirtiyor ve şöyle diyordu: "On yıl önce programımızda bilgisayarla ilgili bir tane bile ders yoktu. Bu gün öğrencilerimize bilgisayarlar ve bunun yanında taslaklarını ve 35mm'lik slaytları grafiksel olarak görebilmeleri için scanner'lar ve digitize için çeşitli olanaklar sağlıyoruz. Lees'e göre öğrenciler sadece teknolojiyi anlamakla kalmıyorlar. "Teknolojinin içinde yer alarak, üç boyutlu gösterimler gibi en yeni sistemleri kullanıyorlar."

John Hopkins'teki yeni mezun olan Matthew Nixon, Lees'in bilgisayarın etkileri konusunda söylediklerine tamamen katılmaktadır. "Bilgisayarlar bu alanda o kadar çok yeni yol açtı ki, illüstratörler geçmişte olmayan yeni alanlara yayılıyorlar." Şu anda radyoloji kürsüsünde çalışan Nixon, bu okulu 10 yıl önce bitirmiş olsaydı, öğrenciliği ve tabii ki şu andaki kariyeri çok farklı olacaktı. Mezun olurken verdiği tezinde de bilgisayarları tomografiyi, scan edilmiş illüstrasyonları ve üç boyutta yaratılmış gösterimleri birleştirerek bir bilek ekleminde oluşan hasarları teşhis etmeye yarayan üç boyutlu bir animasyon sistemi kulanmıştı. Nixon'un bugün sürdürdüğü çalışmalar da verdiği teze dayanmaktadır ve Nixon şu andaki projesinde bilgisayarların öğrencilerin eğitiminde kullanılmasını öngören bir program hazırlamaktadır.



Bir DNA molekülünün hücredeki sarınımı.

DEVAMLILIĞIN ARAŞTIRILMASI

Tıbbi çizerlerin bilgisayarı kullanarak yaptıkları ilk uygulamalar, doktorların her zaman kullandıkları grafikler ve tablolar olarak başladı. UMDNJ'de yetkili bilgisayar grafikeri olarak çalışan Michael Cooper, "Bilgisayarlar tıp alanındaki haberleşmede bir devrim yarattılar" demekte ve yapılan istatistiki araştırmaların sonuçlarının üç boyutlu olarak çeşitli açılardan incelenmesinin çok daha rahat anlaşılır olduğunu belirtmektedir.

Cooper, bilgisayarın yaygınlaşmasının ve grafiklerle kullanılmasının, kendi işinin niteliğini değiştirdiğini belirtmekte ve "Artık daha çok danışman olarak çalışıyorum... birçok doktorun evinde bilgisayarı var ve takıldıkları konuları bana danışıyorlar."

Bilgisayarla grafik yelpazesinin diğer ucundaysa tıbba yeni yeni giren animasyon bulunmaktadır. Tıbbi illüstratör David Bolinsky, "Bilgisayarla, daha önce hiç yapılmamış şeyleri," gerçekleştirmektedir ve bunun için oldukça büyük bir sistem kullanmaktadır.

Örneğin Bolinsky'nin Johnson & Johnson için hazırladığı proje, bir atardamarın içine kalp ameliyatı sırasında takılan ve hareket edebilen bir aletin (kardiyak kateter) üç boyutlu animasyonunu içermektedir. "Üç boyutlu animasyonla, bu aletin nasıl genişleyip damara yayıldığını ve damarın bu yapıya nasıl tepki verdiğini göstermeye çalıştım." Bolinsky bu işlemin bilgisayarla yapılmasının haftalar sürdüğünü söylemektedir. "Yapının geometrisi zaten çok karışık, elle hazırlanan bir gösterimde bunu bir de ayrı bakış açılarından göstermek tamamen imkansız olacaktır."

Bolinsky, "Geçen altı yedi yıldan beri insanlara, tıp alanında çalışmasalar da bilgisayarla yakınlığı olan bir sürü tasarımcı olduğunu anlatmaya çalışıyorum. Eğer tıp alanında çalışan çizerler akıllarını başlarına alıp bilgisayarla tanışmazlarsa bu alandaki tüm işleri bilgisayarla çalışan illüstratörler götürecektir, bunun için tıbbi temelleri olması o kadar da gerekli değildir."

İllüstrasyon alanındaki rekabet Matthew Zang'in bilgisayar destekli sanatı seçmesinde fazla rol oynamıştır. Hem "US News and World Report" adlı gazetede çalışan hem de serbest olarak tıbbi çizimler yapan Zang, tıbbi çizimler için gereken bilimsel mükemmelliğin, illüstrasyonlar alanında yeni bir stilin gelişmesini engelleyebileceğini belirtmektedir. Bu yüzden Zang, "Çukur açılmayacak bir yerde çukur açabilmek" için bilgisayar teknolojisine dayanmaktadır. Zang'ın tıbbi illüstrasyon kataloğunda bültenler, dergiler ve gazeteler için çizilen fiziksel, patalojik ve fizyolojik çizimler vardır.

Zang iki yıl önce bilgisayar kullanmaya başlamıştır ve şu anda yaptığı tüm işler bilgisayar temellidir. "Kullandığım program tam bana göre ve benim çizim stilime çok uygun. Yazılımın birçok özellikleri benim bilgisayar dışında kullandığım tekniklerin kopyası. Bunları kullanarak airbrush, gölgelendirme ve yarı geçirgenlikleri taklit edebiliyorum." Zang ayrıca, bilgisayarın bazı alanlarda kendi yeteneklerini geçtiğini de belirtiyor. "Bilgisayar kullanırken tekrar eden işlemleri yapmak çok kolaylaşıyor. Ayrıca mürekkep değiştirmek gibi sıkıcı işlemlere de gerek kalmıyor."

Tıp çizerlerinin çoğu için bilgisayar geleneksel çizim metodlarının yerini

almıştır. Baltimore'lu serbest çizer Jacqueline Schaffer, projelerinin yaklaşık yüzde yüzünü bilgisayar yardımıyla hazırlamaktadır. "Çizerler bilgisayar yardımıyla uzun süreden beri etkileyici çizimler yapmışlardır. Ama şimdiye kadar sadece scan edilmiş görüntüler üzerinde çalışılmıştı, oysa günümüzde çizerler tüm çizimleri tamamen bilgisayarda hazırlamaktadırlar. Mouse'u kullanmak başka, kalemi veya airbrush'ı kullanmak başka..."

Schaffer, bilgisayarın en avantajlı tarafının zamanda tasarruf sağlaması olduğunu belirtiyor. "Tıbbi bir illüstrasyon yaparken genellikle birbiri peşi sıra gelen çizimler kullanılır. İlk karenin çiziminin elde veya bilgisayarla yapılmasının farkı yoktur. İkisi de aynı zaman alır, ama sonraki çizimler için bilgisayarla yaptığınız ilk çizimi değiştirmeniz yeterli olacaktır."

Schaffer bilgisayarın zaman konusundaki yararına en güzel örnek olarak son andaki değişmeleri veriyor. "Bir çok müşteri çizimlerde son anda bazı değişiklikler yapmak ister. Cevap olarak 'Hiç sorun değil' derim ama o anda asıl isteğim onları parçalara ayırmaktır. Çünkü elle yapılmış bir çizimi değiştirmek yenisini yapmak kadar zordur neredeyse. Ama bilgisayar kullandığımdan beri böyle bir istek karşısında 'Hiç sorun değil' derim ve demek istediğim gerçekten budur. Onbeş çizimin son andaki değişikliklerini bir buçuk saat içinde gerçekleştirebilirim."

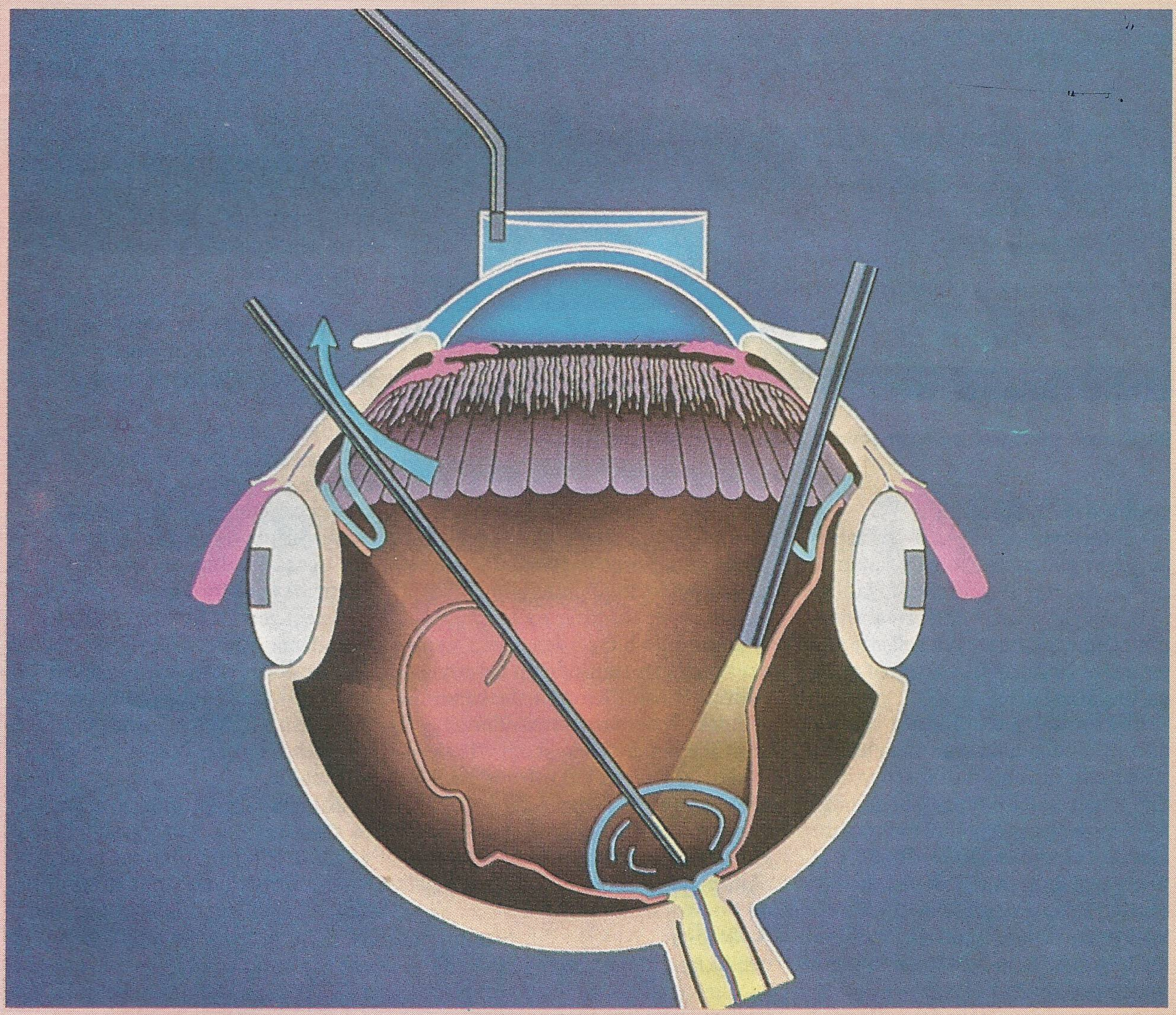
Hazırlık, kurutma ve temizleme de artık fazla zaman almamaktadır. "Sadece yarım saatin kalmış olsa bile bir şeyler yapabilirim. Oysa airbrush ile çalışırken hazırlanma sürem neredeyse bu kadar tutuyordu."

Michigan Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde çalışan bir çizer olan Chris Burke, illüstratörlerin bilgisayara yaklaşmamasına, daha önce belirtilmemiş, başka bir sebep gösteriyor. "Bazı sanat yönetmenleri belli bir çizerin stilinin peşindedirler, yani istedikleri sadece 'bir şeyin resmi' değil. Bazı sanat yönetmenleri ise sadece çizimin peşindeler." Burke bilgisayarların bu ikinci tipe yönelik olduğunu belirtiyor. "Ama yeni çıkan programlar bilgisayarın grafik yeteneklerini iyice zorluyor. Örneğin artık pütürlü bir yüzey üzerine pastelle çizim yapabiliyorsunuz. Veya suluboyanın kâğıt üzerindeki dağılımını taklit edebiliyorsunuz. Sanırım bu yeni özellikler daha iyi illüstratörleri de bilgisayara çekecektir."

YENİ ÖZELLİKLER SINIRLARI GENİŞLETİYOR

Tıp çizimleri arasında popülerliği gittikçe artan bir başka ara birim de fotoğrafların değiştirilmesini sağla-

Bir göz ameliyatının üstten alınmış kesit halindeki görüntüsü.



yan yazılımlar. Burke, "Doktorlar bize ellerinde bir fotoğrafla gelip buradaki şeklin temiz bir kopyasını istediklerini söylüyorlar. Böyle bir çalışma çok uzun zaman alır, ama fotoğrafları scanner'lar yardımıyla bilgisayara aktardıktan sonra üzerinde işlem yapmamız çok kolaylaşıyor. Böylece müşteriye 'Bırakın fotoğraf yapmasını istediğiniz şeyi kendisi yapsın' diyebiliyoruz" diyor.

Burke ayrıca gelecekte fotoğraf üzerinde yapılan çalışmaların klasik metodların yerine geçeceğini tahmin ediyor. "Her gün gelen röntgen filmlerinin, angiogramların ve bilgisayarlı tomografi çıktıklarının sayıları düşünülürse bunun olacağına neredeyse kesin gözüyle bakabiliriz."

Üretim alanındaki grafikler, tablolar, slayt gösteriler için hazırlanan çizimler, vs. büyük gelişmenin yanı sıra bilgisayarlar artık araştırma ve eğitim alanında da oldukça gelişme göstermiş ve bu alanlarda aktif rol almaya başlamışlardır.

Bilgisayar grafiklerinin eğitim amacıyla kullanılması şu anda üzerinde en çok durulan konulardan biridir. Halen birçok üniversitede bilgisayarların eğitim için kullanılması düşünülmektedir. AMIGA 3000 ile piyasaya çıkan AMIGAVision adlı multi-media proramı bu işi oldukça kolaylaştıracaktır sanırız. Profesyonel bilgisayarların bu alanda kullanılmasına geçilmiştir bile. Yale Üniversitesi profesörlerinden Patrick Lynch, binlerce video karesi tutacak grafikleri ve yazıları karşılıklı alışveriş durumundaki bir ortamda öğrenciye sunmanın ve hastalıklarının teşhisinde bu sistemlerin kullanılmasının oldukça verimli olduğunu belirtmektedir. Lynch, "Bu tamamen farklı bir öğrenim ortamı sağlamaktadır" demektedir.

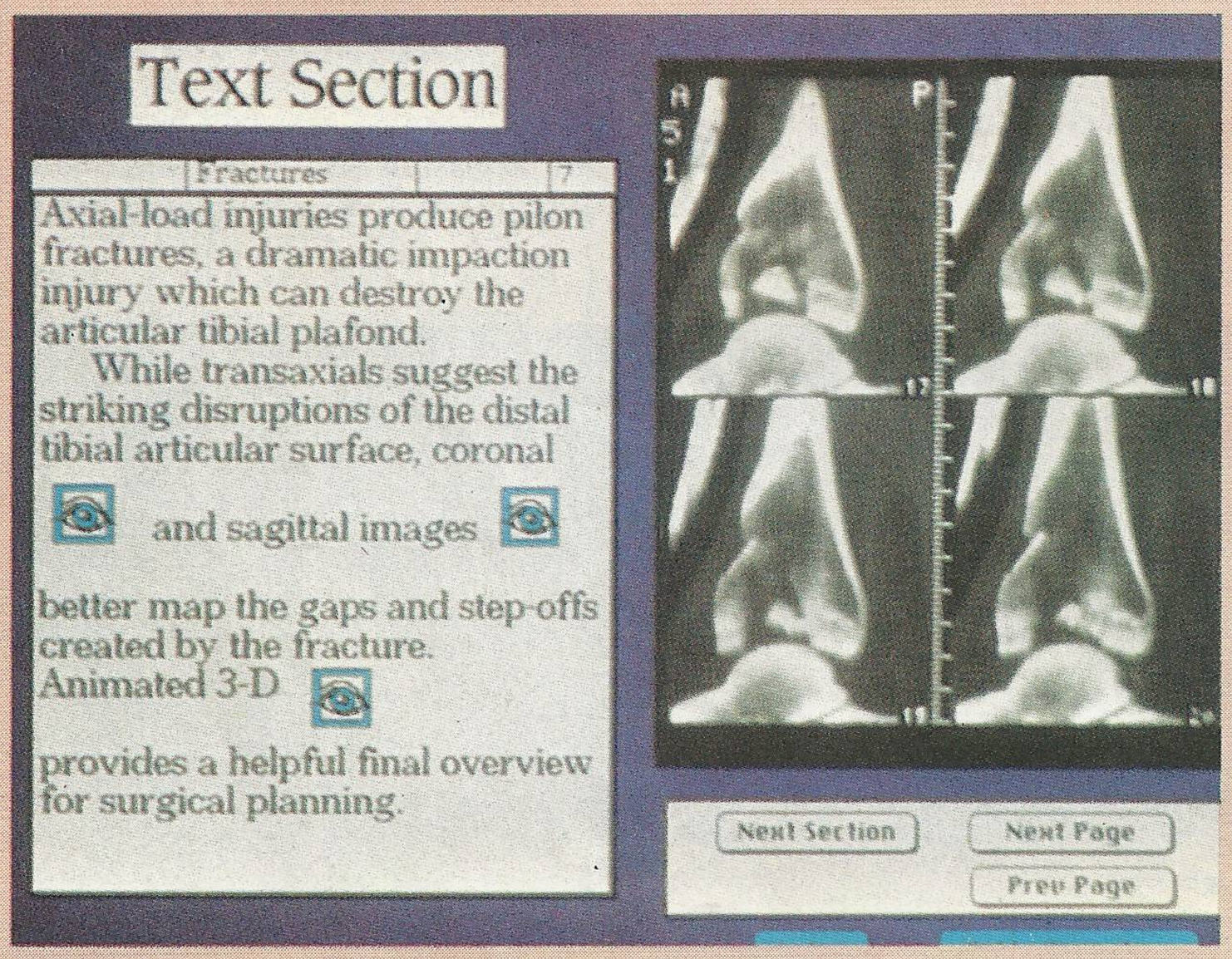
Boston Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde görevli Gerome Glickman, bilgisayar grafiklerini kullanarak anatomik görüntüleri dünya çapında yaymak için yeni bir eğitim platformu üzerinde çalışmaktadır. Glickman, "Bu sistem tıp alanındaki haberleşmeye yeni boyutlar kazandıracaktır" demektedir. Yeni geliştirilen bu sistem sayesinde Glickman her an Mısır ve Çin gibi ülkelerdeki bilgisayar terminallerine bağlanabilmekte ve karşılıklı ilişkide bulunabilmektedir.

Jocqueline Schaffer en gelişmiş sistemlerin bile bir yerden sonra yaratıcı sanatçıları sınırladığını belirtmektedir.. "Bu yüzden ben de kendimi elimdeki Programın yeteneklerine göre ayarlamaya çalışıyorum. Böylece mümkün olan en yüksek verimi elde edebiliyorum" demektedir.

Advenced Imaging'de çalışan David Bolinsky, "Aslında bilgisayarla olan problemler bilgisayardan değil de bilgisayarı kullanan kişiden kaynaklanıyor. Alıştığı dış ortamların özelliklerini bilgisayara uygulamaya çalışan çizerler umduklarını bulamıyorlar. Oysa kendilerini bilgisayarın sağladığı yeni metodlara ve tekniklere alıştırsalar en az eskisi kadar etkileyici ürünler ortaya çıkarabilirler" diyerek çizerlere yeni bir yol açmaktadır.

Serbest olarak çalışan çizerlerin en büyük sorunu finansman sağlamaktır. Bir bilgisayar sistemi kurana kadar oldukça uğraşmak zorunda kalan serbest çizerlerin giderleri de çok fazla olmaktadır. Kendisi de serbest olarak çalışan bir çizer olan Chris Burke bu fikre katılsa da iyi yanlarını da vurgulamaktadır. "Kendi sistemimi alabilmek için uzun süre para biriktirmem gerekti. Ama sistemimi tamamladıktan bir yıl sonra verdiğimin iki katını aldım."

Başka bir potansiyel engel de çok hızlı gelişen teknolojinin kendisidir. Garry Lees, her şeyin çok hızlı geliştiğini ve çizer bir tekniği kavradığı zaman da gelişmiş ve daha yetkin başka bir tekniğin ortaya çıktığını söylemektedir. Bu da insanların korkarak olanları sadece dışarıdan seyretmelerine yol açmaktadır.



Bilgisayarlı tomografi ve scan edilmiş görüntülerin birleştirilmesi.

GELECEĞİ TAHMİN ETMEK

Bazen de teknoloji sanatçıların hızına uyamıyor. Bazı illüstratörler işlerine yarayacak özelliklerin programın bir sonraki versiyonuyla çıkacak olmasından yakınıyorlar. Kendisi de bilgisayarla grafik konusunda çalışan David Bolinsky de bu fikre katılıyor. "İsteklerimizin karşılanabilmesi için yazılımın ve donanımın daha da gelişmesi gerekiyor. Bu kaçınılmaz bir olgu, sorun olan bunu kimin gerçekleştireceği."

Bolinsky bu işte çalışması gereken kuruluşlardan en önemlisinin NASA olduğu görüşünde. "Uzay uçuşlarında çok gelişmiş operatör simülasyonlarına ihtiyaç olacaktır. operatörlerin her uçuşa katılmaları imkansız olacaktır. Ayrıca bir kaza anında ne tür bir işlem gerektiğini tüm operatörler de bilemeyebilir. Bu yüzden uçuşa katılacak genel amaçlı bir operatör, bir bilgisayar simülasyonundan ameliylat için gereken işlemleri inceleyerek, kendi bilgisiyle ameliyatı gerçekleştirebilir."

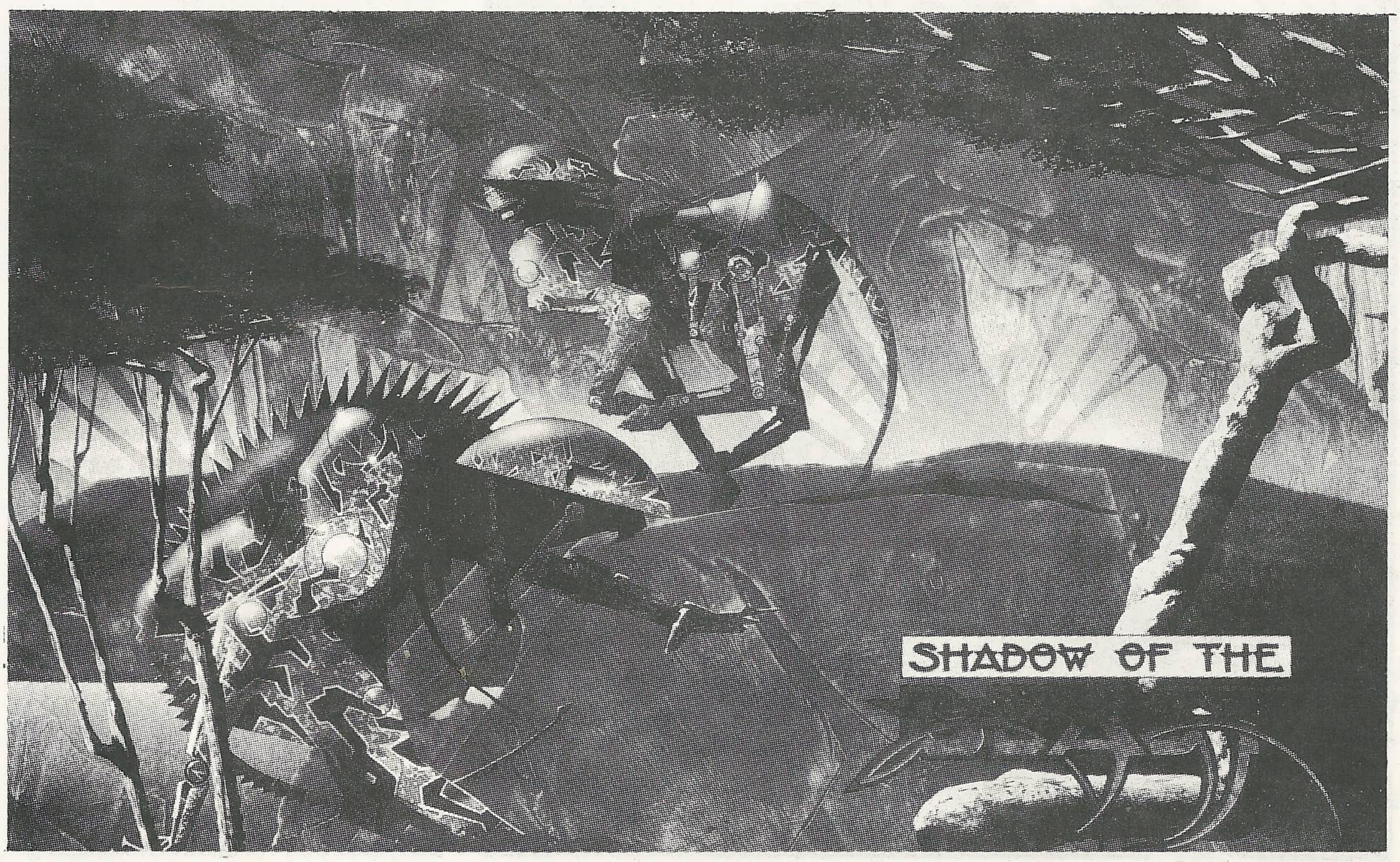
Bolinsky'e göre bilgisayarlar, tıbbi uygulamalar için gerekli olacak görsel özelliklerin tümünü sağlayabilirler. "Bilgisayarı kullanarak, tıbbi iletişim alanında niteliksel ve niceliksel bir çok gelişme yapılacaktır. Şu anda o kadar çok bilgi var ki gelecekte neler olabileceğini kestirmek gerçekten zor."

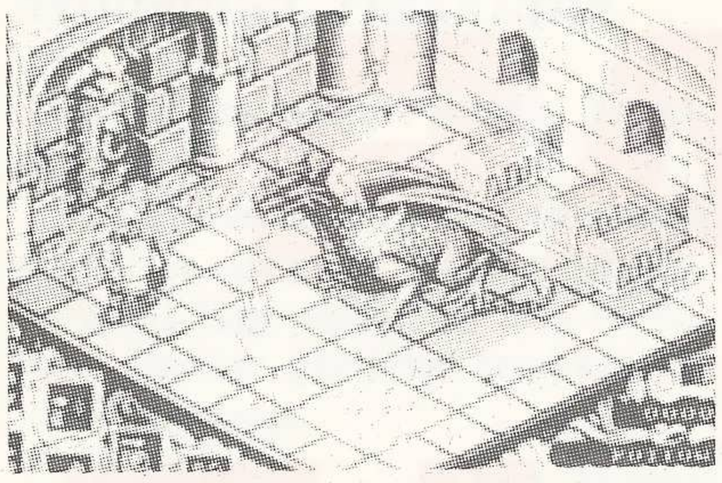
TİYOLAR VE TUZAKLAR

TUNÇ DİNDAŞ

Bir ay sonra yine beraberiz. Bu sayımızdan itibaren artık TİYOLAR ve TUZAKLAR bölümünü Sinan'sız sürdüreceğim. vizeler ve finaller onu bilgisayar dünyasından kopardı. Bu sebeple sizden daha çok destek bekliyorum. Ama neredeee? Bu ay da size tembel oyun ustaları demem gerekiyor. Yine ele avuca sığmayan mektuplar geldi. İlk önce şunu belirtmeliyim ki Commodore 64 sahibi değilim. Bu sebeple bu sayfalarda Commodore 64 tiyoları yazamıyorum. Ancak okur arkadaşlarım bir şeyler gönderebilirse size yardımcı olabilirim. Eğer Commodore 64'çü arkadaşlar buldukları tiyoları bize gönderirlerse biz de onları yayımlayarak öteki Commodore 64 sahiplerine faydalı olmuş oluruz. Geçen ay gelen mektuplardaki en çok sorulan soruları toplayıp kısa cevaplar vermeye çalışacağım.

Geçen ay en çok sorulan sorulardan birisi PSYGNOSIS'in SHADOW OF THE BEAST II'sinden. Herkes oyunun bir yerinde kilitlendiğinden, şelaleye düşünce ne yapacaklarını bilmediklerinden şikayetçi. Böylesine güzel bir oyun olan SHADOW OF THE BEAST II'nin ülkemizde birkaç değişik versiyonu mevcut. Bunlardan kısaca bahsetmek istiyorum. Bilgisayarcıların çoğunluğunda üç disketlik versiyonu var. Bu versiyon bozuk olduğu için üç disketli versiyonun alınmamasını tavsiye ediyorum. Ama oyunun inanılmaz demosunun tamamı da bu versiyonda mevcut. Eğer oyunun demosunun tamamını görmek istiyorsanız bu versiyonun başına bakın ama sakın satın almayın. Yaptığı yanlış crack'e hatasını anlayan cracker grubu ANGELS oyununun crunch edilmiş iki disketlik tam çalışan versiyonunu dağıttı. Ama bu versiyonda demonun sadece yarısı var. Bu versiyon tam





olarak çalışıyor ama oyun malesef trainer değil. Ama oyun ustanız Tunç size mükemmel bir tiyo veriyor. SHADOW OF THE BEAST II'de ilk düşmanla karşılaştığınızda 'A' tuşuna basarak konuşma moduna girin ve 'ASK ABOUT WHAT' sorusuna 'TEN PINTS' yazıp return'a basın. Artık gücünüz hiç azalmadan istediğiniz yere gidebilirsiniz. Oyunun trainer modunda oynarken çıkmazlara düşerseniz resetleyip baştan oynamak zorunda kalırsınız. Menüye dönmek için tuşlara basmayın çünkü o işe yarayan hiçbir tuş yok.

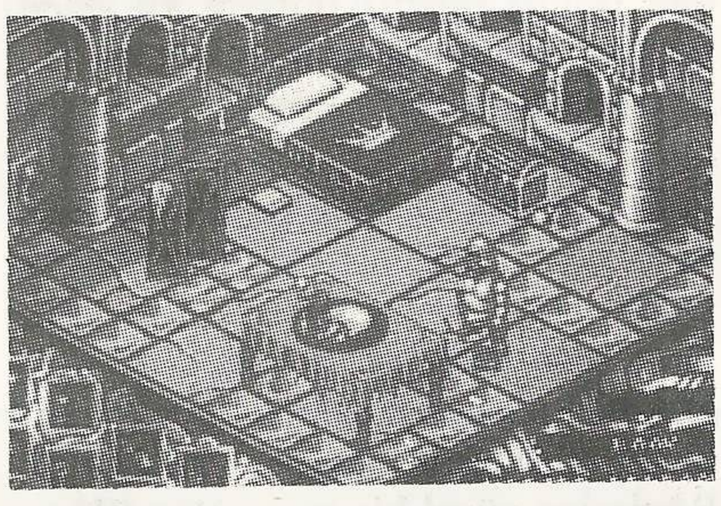
BITMAP BROTHERS'ın son oyunu CADAVER için sıcak mı sıcak bir tiyo! Harita büyüsü sadece bir kerelik ama oyun esnasında 'F1' tuşuna basıldığında her an haritayı görebilirsiniz.

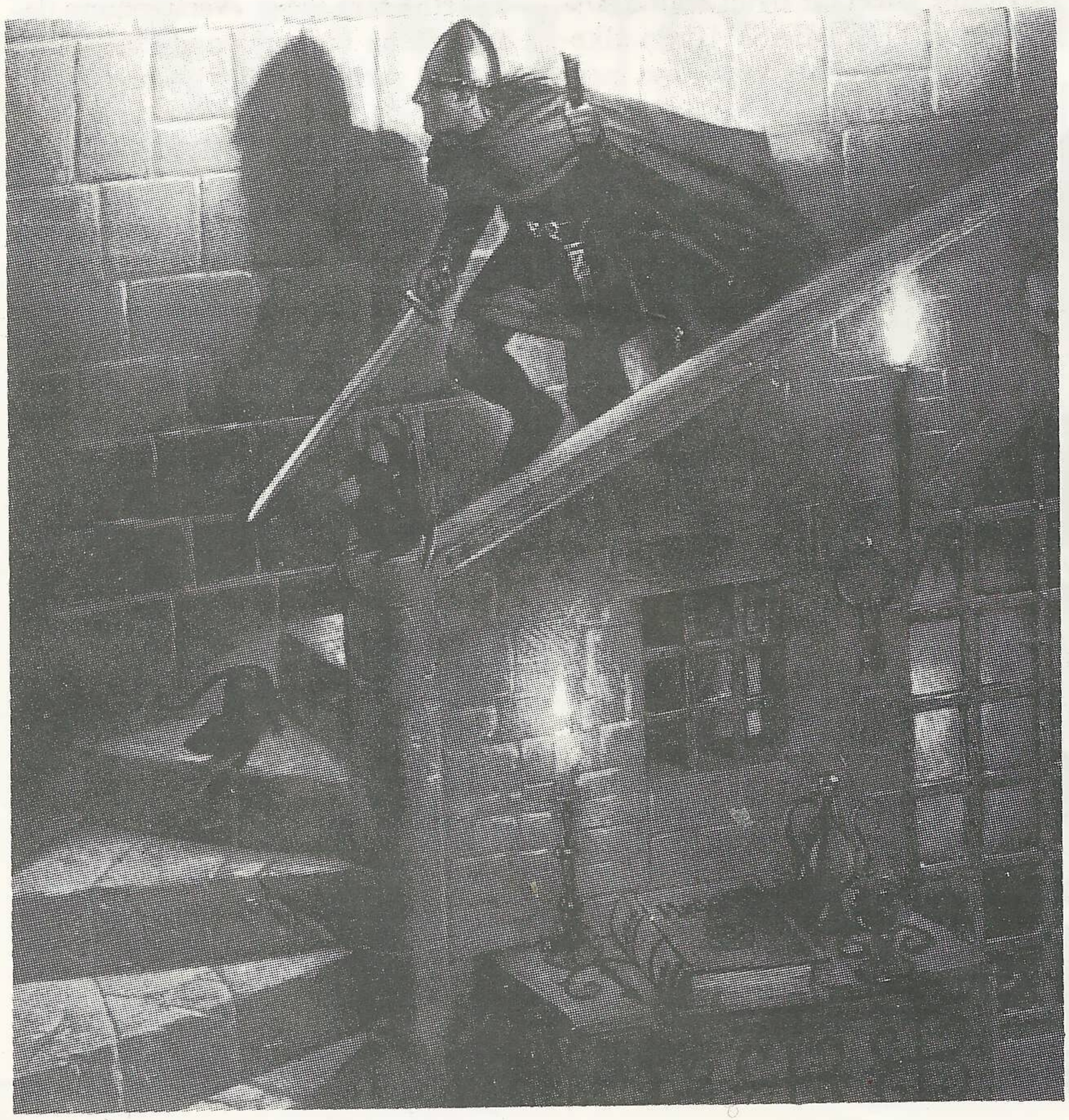
RAINBOW ARTS'ın klasik oyunu ROCK'N ROLL için de bir tiyomuz mevcut. Oyunun isim listesine MAGIC MAP yazın! Oyunu bitiremeyenler için mükemmel bir tiyo.

Geçen ayların kötü shoot'em up'ı 'P-47' için bir hile! Gerçi bu oyuna parasını verenlere acırım ama tiyo tiyodur. Bütün haklarınızı kaybedin ama hi-score listesine girin. Adınızı 'ZEBEDEE' olarak yazın. Tekrar oyuna başlayın 'F1' ile öteki kademeye gidebilirsiniz 'F2' sayesinde haklarınızı arttırabilirsiniz. 'F3' ile de?

Madem söz shoot'em uplardan açıldı işte başka bir shoot'em up için minik bir tiyo. DYTER 7'de oyun esnasında G,I,B yazın. Sesi duyunca 'W'a basın.

Gelen mektuplarda okuyucu arkadaşlarımız yayınlanan tiyoların bazılarının çalışmadığını iddia ediyor. Buradaki tiyoların hepsi tek tek denenerek yayımlanıyor. Eğer çalışmayan olursa kontrol ederek bir daha deneyin. Eğer hâlâ çalışmıyorsa ya dergimiz basılırken bir hata yapılmıştır ya da sizdeki oyun farklı kişiler tarafından kırılmıştır. Eğer yanlış basım olmuşsa hatamızı öteki sayımızda düzeltiriz.





LEGEND OF LOST'un kodlarına hayır demezsiniz herhalde? İşte ikinci kademeden başlayarak LEGEND OF LOST kodları: RHINO, STONES ve LADDER.

Oldukça çok sevilen bu köşemiz sayesinde paranızı iyi oyunlara vererek boşa harcamız olmuyorsunuz.

Bu ay alınmayacak oyunlar:

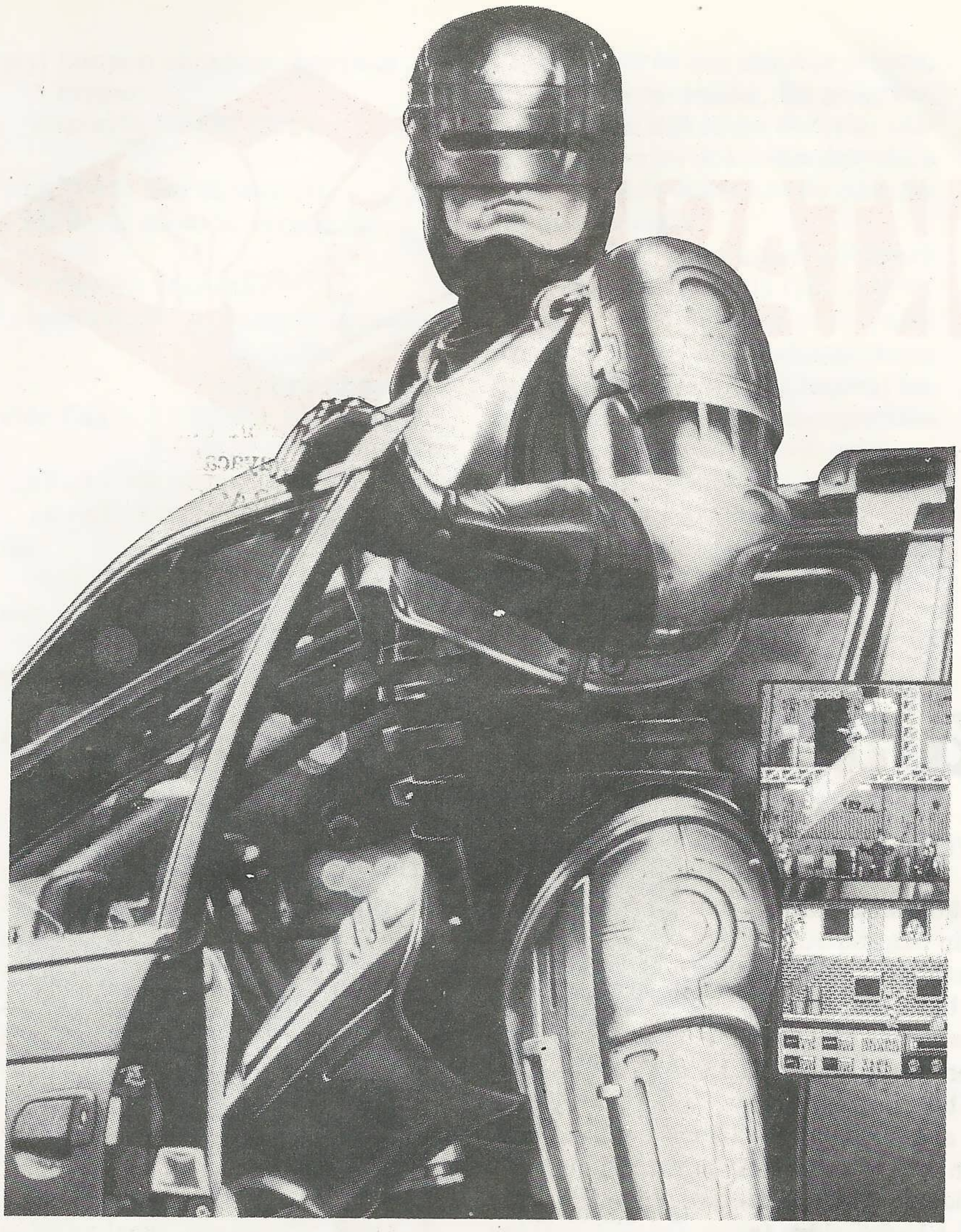
1. SAINT DRAGON
2. VENOM WINGS
3. SENSO
4. CITY
5. SUB RALLY
6. U.S SQUADRON
7. MIG 29

Bu ay en çok satılan oyunlar:

1. KICK OF II EXTENDED
2. NIGHT BREED
3. LOTUS ESPRIT
4. KICK BOXING
5. AWESOME
6. OOOPS UP!
7. RICK DANGEROUS II
8. STRIDER II
9. SPINDIZZY

Bu yazıyı yetiştirip bitirmeye çalışırken oldukça neşeli ve candan yazılmış bir mektup geldi. Mektubu İstanbul'dan bilgisayar hatası (Bu kendi tabiriydi) TOLGA PALAOĞLU göndermiş. İlk önce güzel mektubu için teşekkür ederim. Beni biraz soru bombardımanına tutmuş ama neyse. Hemen sorduğu sorulara geçelim.

TOLGA birinci sorusunda 'DISKDOCTOR bozuk disketi düzeltebelir mi?' diye soruyor. DISKDOCTOR ile sadece disketin validate'i ve checksome'ı ile ilgili hataları düzeltebilirsiniz. DISKDOCTOR verify hatası olan disketleri düzeltmez. Eğer diskette verify hatası bulunan dosyalar (file) varsa bunları isteğine göre siler ya da silmez. Commodore dergisine oyun açıklaması değil de oyunlar hakkında ipuçları ve tiyolar gönderebilirsiniz. Mesela geçilmesi zor yerlerin nasıl kolay geçileceği gibi. Ülkemize gelen oyunların çoğunluğu korsan yollardan gelen crack versiyonlar. Bu sebeple birçok oyunun bazı yerleri bozuk. GRAND PRIX CIRCUIT bunlardan birisi. Malesef GRAND PRIX CIRCUIT'ın championship modu bende de bozuk. X-COPY II'de ZAPDISK modu disketleri formatsız hale getirmeni sağlar. Eğer elindeki bir programı silmen gerekiyorsa onu formatlayabileceğin gi-



bi ZAPDISK'ten de geçirebilirsin. Bu sayede programı hiç kimse geriye çağıramaz. OBELISK CREW virüsü tanıyan VİRÜS KILLER'lar mevcut. En iyi ve en rahat kullanışlı olanı SEEK & DESTROY adlı virüs killer.

Hızlı gidiyoruz bilgisayar ustaları. OOOPS UP'ın gezegen kodlarına hayır demezesiniz herhalde? Oyunu bir haftada ancak bitirebildim. Bu sayıda kodların bir kısmını yazıyorum. Gelecek sayıda ise kalanını yazacağım.

COOPS UP! Gezegen kodları.

1. Gezegen: P001
2. Gezegen: DK51
3. Gezegen: 30FJ
4. Gezegen: FL59
5. Gezegen: QO58
6. Gezegen: FAZQ
7. Gezegen: 5F6J
8. Gezegen: CKD4
9. Gezegen: NF05
10. Gezegen: D04G
11. Gezegen: 40V8
12. Gezegen: FDL0
13. Gezegen: V03D
14. Gezegen: 49F8
15. Gezegen: WAQD
16. Gezegen: X038
17. Gezegen: UU09
18. Gezegen: 40FJ
19. Gezegen: X03C
20. Gezegen: DK49
21. Gezegen: G8LD
22. Gezegen: P49X
23. Gezegen: AQA5
24. Gezegen: 39VS
25. Gezegen: XPE4
26. Gezegen: FE5C
27. Gezegen: CXE5
28. Gezegen: 32H4
29. Gezegen: PD30
30. Gezegen: 10F4
31. Gezegen: D947
32. Gezegen: FD46
33. Gezegen: DK48
34. Gezegen: 206G
35. Gezegen: DK39
36. Gezegen: DGLO
37. Gezegen: DO49
38. Gezegen: GP05
39. Gezegen: FO49
40. Gezegen: 4G7H
41. Gezegen: XPE5
42. Gezegen: UP9F
43. Gezegen: AQIQ
44. Gezegen: S046
45. Gezegen: VE96
46. Gezegen: X94B
47. Gezegen: EII4
48. Gezegen: D824
49. Gezegen: 84DS
50. Gezegen: SQ4L
51. Gezegen: FORQ
52. Gezegen: 2FF7
53. Gezegen: R4KG
54. Gezegen: 39GH
55. Gezegen: PW04
56. Gezegen: OEP5
57. Gezegen: R4G6
58. Gezegen: MF03
59. Gezegen: OW75
60. Gezegen: MC90
61. Gezegen: OOT8
62. Gezegen: T127
63. Gezegen: W3RE
64. Gezegen: 9OSW
65. Gezegen: TRP2
66. Gezegen: 6GI3

Bilal Göksel Gül adlı arkadaşımız Commodore 64 için bazı ipuçları göndermiş. Teşekkür ederiz.

F. WORLD DIZZY 3: Bir şeyi alırken joystick'le ateşe basarak alın, kullanmak istediğinizde ise joystick ile üzerine gelip ateşe basın. İlk ekrandan çıkmak için sürahiyi alıp ateşin yanına bırakın, ateş sönecektir. Sonra ekmeği alın ve fareden kurtulmak için ona verin. Dışarıda yıkık köprüden geçebilmek için timsahların bulunduğu yerdeki taşları kullanın.

LAST NINJA 2 adlı oyunda değişik hareket modlarını kullanmayı biliyor muydunuz? 'J' tuşu ile bir deneyin...

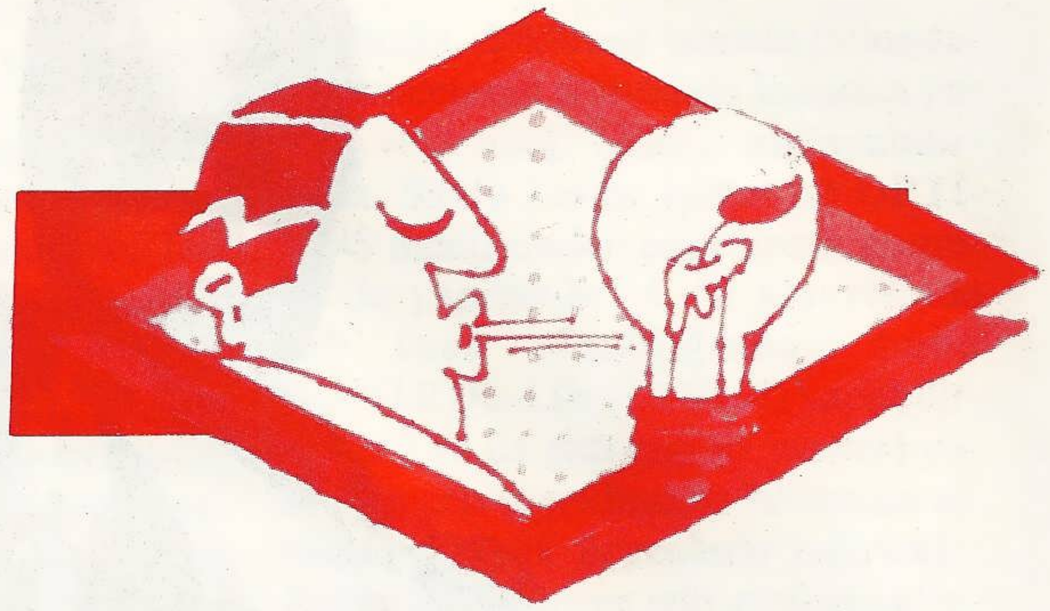
Güçlü Özduman arkadaşımız AMIGA için birkaç tiyo göndermiş. Blood Money'de DEL/HELP tuşlarına arka arkaya basarsanız sonsuz enerjiniz, HELP/1 tuşlarına arka arkaya basarsanız sonsuz paranız olur ve HELP/DEL tuşları ile de bölüm atlayabilirsiniz.

Predator adlı oyunda F10'a basarsanız tam enerjiye sahip olursunuz.

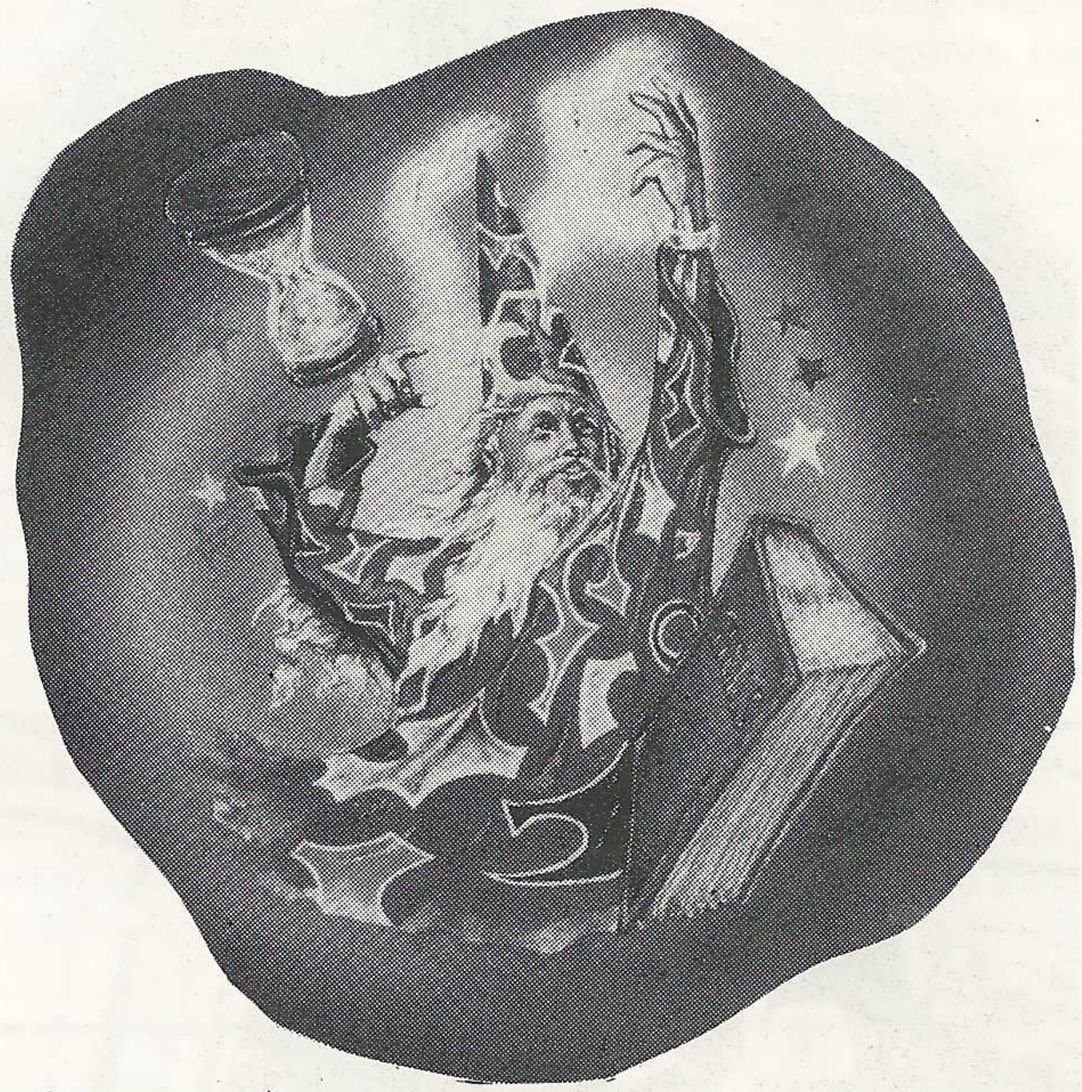
Rainbow Islands adlı oyunda skor tablosuna BLRBJSBJ yazarsanız hareketleriniz oldukça hızlanacaktır.

Robocop 1'i oynarken oyunu durdurup Best kept secret yazın. Böylece ölümsüz olursunuz.

Bu aylık da bu kadar gelecek sayımızda bana mektup yazmayı unutmayın! Oyunlar hakkındaki her türlü sorularınızı bana sorabilirsiniz. Bulduğunuz kolaylıkları, hileleri ve tiyoları bana göndermeyi unutmayın!



C64 için Püf Noktaları



VEDAT HALLAÇ

Merhaba,

Bu ay makine dilinin püf noktaları köşemize oldukça ilginç ve ekran doldurucu özelliğe sahip olan bir rutinin açıklanmasıyla devam ediyoruz. Şu ana kadar verdiğimiz rutinlerin birleşmesiyle rahatlıkla bir intro yapabiliriz fakat rutinlerin hepsi aynı bellek alanında ve hepsi de interrupt'ı kendi amacı için kullanıyor. Bu problemleri nasıl halledeceğimizi ve açıkladığımız bütün programcılıkları nasıl birleştireceğimizi gelecek aya bırakıyorum.

Bu ay açıklanacak olan rutin ekranın 2. satırından son satırına kadar olan bölgede onlarca yıldızı değişik derinliklerde kaydırıyor. İşin en ilginç tarafı 62 adet yıldızı sadece tek bir sprite kullanarak ve ekranı hiç etkilemeden kaydırması. Tabi ki bu rutin bir mucize yaratmıyor. Sadece C-64'ün sprite'ları konusunda ufak bir bilgiyi kullanıyor. Commodore sprite'larının en büyük özelliği, herhangi bir satırda gösterilmeye başladıktan sonra yirmibir raster satırı boyunca o sprite'ın y koordinatına ne yaparsanız yapın, sprite'ın tamamı gösterilmeden yeni bir yere geçemiyor. Bu sayede bir sprite'ı 20. raster satırına gösterip, 24. (mesela) raster satırında y koordinatını 41 yaparsanız ve 10. raster satırında bu değeri tekrar 20 yaparak bu işleme devam ederseniz, aynı sprite'tan alt alta iki tane elde edersiniz. Programımız da bu özelliği kullanarak 1. sprite'ı yaklaşık olarak 9 kere ekrana çıkarıyor. Gerekli her noktada x koordinatını da ayarlayınca 62 tane yıldız ekranda rahatça gösterilebiliyor.

Eh, bu kadar masaldan sonra programın nasıl çalıştığına bir göz atalım.

Programın en başında, sprite dataları ayarlanıyor (sadece belli yerlere birer nokta koyuluyor.) ve bilinen yöntemlerle interrupt'lar ayarlanıyor. Interruptlar tam 42 raster satırında (2. karakter satırı) başlıyor.

```
Başta   Lda   $D015
        Ora   # $01
        Sta   $D015
```

İlk iş olarak 1. sprite'ın gösterileceğinden emin oluyoruz. (Diğer sprite'ların durumu ne olursa olsun, 1. sprite'ı açıyoruz.)

```
        Ldx   # $00
```

Kaç tane yıldız basılmış olduğunu x registerinde saklıyoruz. Şu anda hiç yıldız yok...

```
        Ldy   # $44
Bekle   Cpy   $012
        Bne   Bekle
```

Yıldızların ilk görüneceği raster satırına kadar bekliyoruz.

```
        Sty   $D001
```

İşte onca yıldızın görünmesini sağlayan hile burada gizli. Eğer her üç satırda bir (sabredin, birazdan üç satırda bir olduğunu göreceksiniz) sprite'ın y koordinatına o raster satırının değerini verirsek, sprite'ın gösterilmesi biter bitmez aynı sprite tekrar gösterilmeye başlar. Bu sayede istediğimiz kadar sprite'ı alt alta dizebiliriz.

```
        Lda   $C0AA,X
        Sta   $D000
        Lda   $D010
        And   # $FE
        Ora   $C16A,X
        Sta   $D010
```

$C0AA adresinde bulunan değerler, yıldızların anlık

X koordinatları. Bunları sırası geldikçe, doğrudan doğruya sprite'ların x koordinatlarına koyarak yıldızları değişik yerlerde gibi gösteriyoruz. Fakat bu arada düzeltmemiz gereken bir şey kalıyor. Biliyorsunuz $D010 adresinde x koordinatlarının 9. bitleri yer alıyor ve ancak bu biti kullanarak ekranın tamamında sprite gösterebiliyoruz. Bu yüzden her x koordinatı için bir de $D010 değeri ayarlamamız gerekiyor. Bu değerleri de $C16A adresinden okuyoruz.

```
Lda    $C12A,X
Sta    $D027
```

Yıldızların üç boyutlu olarak kaydıklarını söylemiştim. Bu efekti yaratmanın en güzel ve kolay yolu arkada olması gereken yıldızların rengini öndekilerden daha koyu yapmaktır. Bunun için de her yıldızın rengi $C12A adresinde bir tablo olarak saklanır.

```
Lda    $C0AA,X
Adc    $COEA,X
Sta    $C0AA,X
```

$COEA adresinde her yıldızın x koordinatının artma miktarı, daha açık bir ifadeyle hızı saklanıyor. Bu sayede üç boyut efektini, arkada olması gereken yıldızları daha yavaş kaydırarak pekiştiriyoruz.

```
Lda    $C16A,X
Adc    # $00
And    # $01
Sta    $C16A,X
```

Şimdi C16A'daki değerlere 0 eklemek de nereden çıktı? Eğer Adc komutuna bakarsanız, eklediği her sayıya bir de elde flag'ini eklediğini görürsünüz. Yani yıldızar x = 255'den daha büyük bir değer alınca elde bayrağı 1 olur ve bu sayede C16A,X'in değeri 1 artırılır. Bu adreslerin değerlerini 0 ve 1 ile kısıtlarsak (and# $01) yıldızlar 0-512 arasında bir x koordinatı alabilirler.

```
Iny
Iny
Iny
```

Bir sonraki yıldız, bunun üç raster satırı aşağısında olsun istediğimiz için, Y değeri üç kere artırılıyor. (daha değişik bir sayıda satır beklemek isterseniz, sprite datalarını değiştirin ve buradaki Iny sayısıyla oynayın. Sakın üç satırdan aşağı inmeyin, bu derece basit bir rutinle daha sık yıldız sürüsü elde edemezsiniz.)

```
Inx
Cpx    # $3E
Bcc    Bekle
Inc    $D019
```

Gösterilen yıldız sayısını bir artırıyoruz ve bu değer 62'den küçükse, bir yıldız daha gösteriyoruz. Eğer 62. yıldız da gösterildiyse, interrupt'tan çıkmaya hazırlanıyoruz.

Şimdi de rutinin size söylemediğim sürpriz kısmına geldik. Eğer hâlâ bu yazıyı okuyorsanız bu özellikten yararlanabilecek kişiler arasında yer alacaksınız.

```
       Ldx    # $7D
       Ldy    # $69
       Lda    $C04A
       Beq    Atla
       Ldy    # $AE9
       Ldx      $FD
Atla   Stx    $C079
       Sty    $C082
```

Evet işte sürpriz rutinimiz burada. Eğer $C04A değerini değiştirirseniz sürprizimizle karşılaştırsınız. Artık bunun ne olduğunu ve nasıl yapıldığını anlamayı size bırakıyorum.

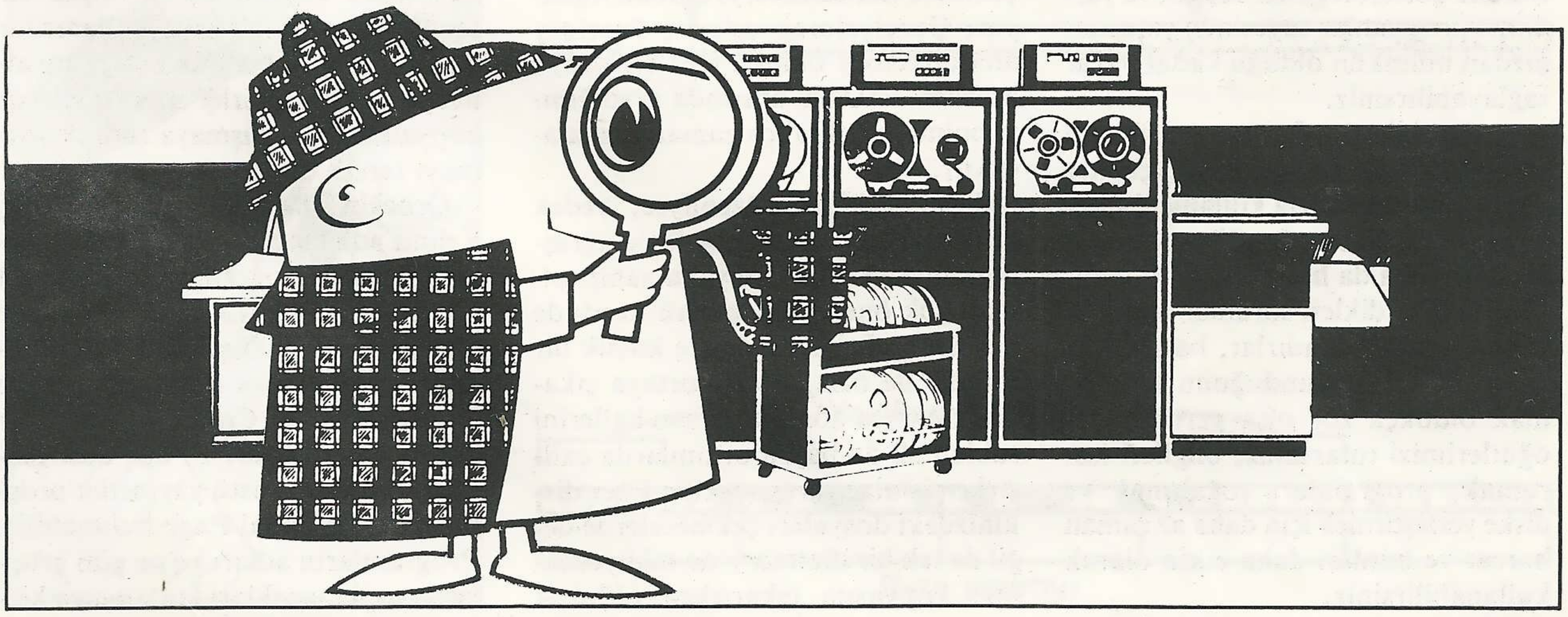
```
       Jmp    $EA81
```

Ve işte o sihirli komutla interrupt'ı bitiriyoruz.

Eğer bu rutinde yıldız hız ve renklerini değiştirmek isterseniz, yerlerini belirten şu basit listeye başvurun.

$C0AA-$C0E9: Yıldız koordinatları.
$C0EA-$C129: Yıldız hızları.
$C12A-$C169: Yıldız renkleri
$C16A-$C1A9: Yıldız x koordinatlarının 9. bitleri.

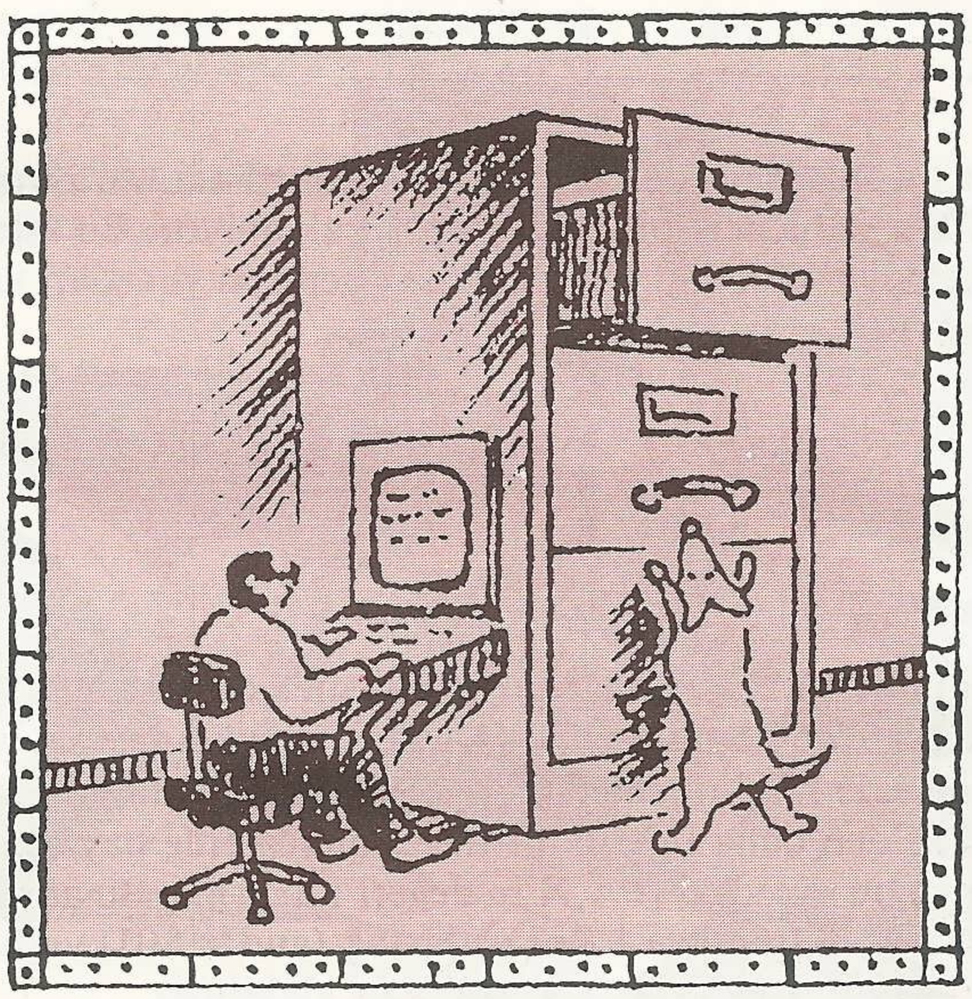
Eh bu aylık bu kadarı yeterli olur sanırım. Gelecek ay görüşene kadar hepiniz hoşçakalın.



HARDDİSK'inizden Na'ber!

1

Commodore'un A590'ı ve diğer şirketlerin değişik modellerde harddiskleri piyasaya çıkarmasından sonra Amiga'sıyla hard diski kullanan bilgisayar sahiplerinin sayısı oldukça arttı.



Organize Olun-1

Hard disklerinizin düzenli olması size büyük yararlar sağlayacaktır. Burada göstereceğimiz beş yol ve yardımcı programlar sayesinde yatırımınızdan mümkün olduğu kadar yarar sağlayabilirsiniz.

Amiga için yapılan hard disklerin sayısı arttıkça ve fiyatı düştükçe, her geçen gün daha fazla kullanıcı bu çekici yola dönmektedir. Her ne kadar sayıları artsa da hard disklerin beraberinde getirdikleri sorunlar oldukları yerde durmaktadırlar, hangi dosyanın nerede bulunduğunu hatırlamak oldukça zor olsa gerek. Eğer öğütlerimizi tutarsanız, bilgileri korumak, programları çoğaltmak ve diske yerleştirmek için daha az zaman harcar ve bunları daha etkin olarak kullanabilirsiniz.

Hard diskinizin directory'lerini düzenlemek sizi zaman harcamaktan kurtaracak ve kafanızın karışmasını engelleyecektir. Diskin ana directory'sinin dosyalarla dolmasını engellemek için benzer programları bir çekmece (alt directory) altında toplayın. Genel olarak çalışan directory ana directory olduğu için bir dosya ararken 300 isim arasında aradığınızı bulmanız oldukça zamanınızı alacaktır.

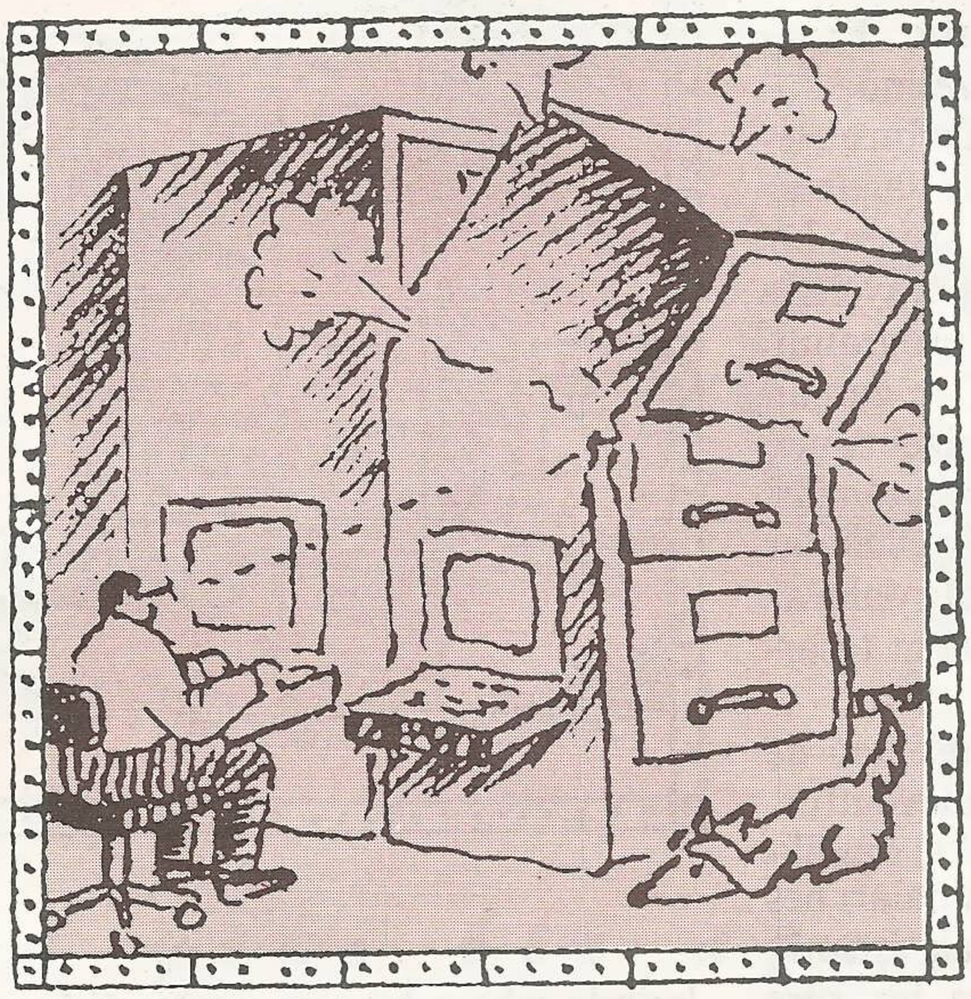
Eğer diskiniz düzenliyse, yedek kopyasını çıkarırken çok fazla uğraşmazsınız. Yedek kopyaya sahip olmak çok önemlidir, çünkü üzerinde devamlı çalışan bir diskte küçük bir ihtimal de olsa hatalar ortaya çıkabilir. Ayrıca dosyaların son hallerini saklamak da başka ortamlarda çalışırken işinize yarayacaktır. Eğer diskinizdeki dosyaları çekmecelerde değil de tek bir directory'de saklıyorsanız, kopyasını çıkarırken oldukça zorlanırsınız. Belli bir konuyla ilgili dosyaları bir çekmecede tutmak akıllıca olur. Bu, her kopya sırasında uzun süre beklemenizi de engelleyecektir. O gün değişiklik yapmadığınız dosyaların kopyasını almak boşuna zaman kaybetmekten başka bir şey değildir. Tabii bazı kullanıcılar tüm dosyaların her gün kopyasını alma yoluna gidebilirler ama siz yine de kopyadan çok çalışmaya zaman ayırmayı tercih edin.

Örneğin 20MB'lık bir hard diskte, Kelime adlı bir çekmecede iki tane kelime işlemci programı, Wordperfect ve Prowrite; Grafik adlı çekmecede DeluxePaint 3, DigiPaint 3 ve Fantavision; Utilities adlı çekmecede DiskMaster, X Copy 3.1 ve diğer kopya programları PPage adlı çekmecede de masaüstü yayıncılık programı Professional Page bulunabilir. Programların adları ve ne gibi gruplarda toplanacakları kullanıcıya kal-

mıştır ama düzenlemenin ardındaki fikir aydındır. Kendi dosyalarını yaratan aynı tür programların bir kaçı aynı çekmecede bulunabilir, bu yüzden aynı tür programlar da daha alt çekmecelere ayrılabilirler.

Utilities (yardımcı gereçler) adlı çekmecede bulunan Disk Master adlı program hard diskle çalışırken çok işinize yarayacaktır. Program, dosyaları gruplar halinde elden geçirebildiği için, çok sayıda dosya ve alt directory'le uğraşırken kolaylık sağlamaktadır. CLI ve Shell'e gerek kalmadan, sadece bu program yardımıyla, directory'ler arasında dosya kopyalama, yeniden isimlendirme ve silme işlemlerini yürütebilirsiniz.

2



Yedek Kopya Yapın-2

Hard disklerinizin günlük kopyalarını yapmak gerekli olsa bile, eğer directory'leriniz düzenliyse kopyalama işlemi çok zor olmayacaktır. Hard disklerinizin kopyasını yapmak diske bir şey olması halinde sizi büyük dertlerden kurtaracaktır. Bir hard disk sürücünün içinde yüksek hızlarda dönen bir kaç tane metal plaka vardır. Okuma kafası, okuma-yazma işlemleri sırasında bu metal plakaların üzerinde süzülür, ama hiç bir zaman plakalara değmez. Hard diskin kafasının bozulması işte bu arada olabilir, eğer kafa plakalardan herhangi birine değerse geçtiği yerdeki bilgileri bozar. Hard diskte böyle bir sorun şu durumlarda ortaya çıkabilir:

* Sürücü işlem sırasında yerinden oynatılır veya düşürülürse.
* Güç kaynağında bir kesinti olursa,
* Kafanın kontrol mekanizmasında bir aksaklık olursa.

Programlar ve bilgiler genelde birden fazla sektör üzerine yayıldığından bozuk bir sektör beklediğinizden daha fazla zarar verebilir. Hele veri tabanı ve kelime işlemci gibi bilgilerin en ufak kırıntısının bile önemli olduğu programların bilgileri kaybolursa vay halinize. Ayrıca, eğer programların bir kısmı bozuk sektörlerde kalmışsa, program yüklenirken hata mesajları verebilir, çalışırken hata yapabilir veya sisteminizi kitler.

Kopyalama Programları Sırt Sırta

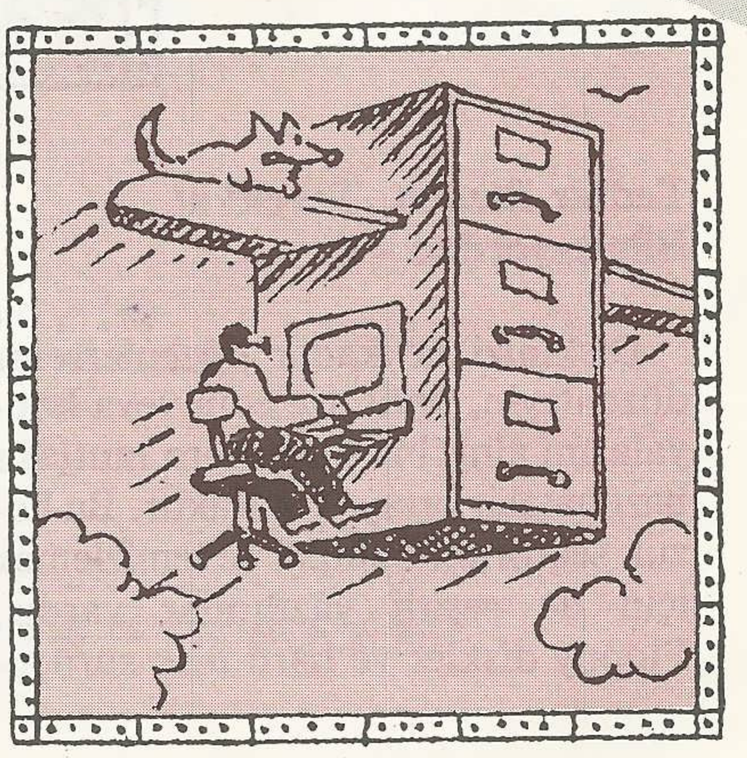
Piyasada, halka açık (public domain) ve telif haklı, kopya programları bulunmaktadır. Hard diskinizin yedek kopyası elbette ki çok yer tutacaktır, ama aylar boyu yaptığınız çalışmaların güvencesi için bir kaç disk feda etmeye değer.

Hangi kopya programını kullanıyor olursanız olun, programların ve bilgilerin güvenilir birer kopyalarını bulundurmak çok önemlidir. Çünkü hard diskinizde bir aksaklık olduğu zaman, diski tamamen formatlamanız ve tüm program ve bilgileri tekrar yerleştirmeniz gerekecektir. Eğer tüm diskinizin bir kopyasını bulunduruyorsanız, tamamen dolu olsa bile, 20MB'lık bir hard diske programların yeniden yerleştirilmesi bir kaç saatinizi ve bu programların çalışıp çalışmadıklarının kontrolü de bir kaç gününüzü alacaktır. Bu arada, diskinizi yeniden düzenlerken startup-sequence adlı dosyayı, yeniden yazmaya uğraşmaktansa bir floppy diske kaydedebilirsiniz. Böylece hem hangi programın nerede olduğunu bulmanız kolaylaşır, hem de hard disk açılırken hangi programları çağıracağınızı hatırlamak için uğraşmazsanız.

Hard diskinizin kopyasını ne kadar arayla almalısınız? Diskinizin iki kopyasını tutmanız yararlı olabilir. 'Niye iki kopya?' diye sorabilirsiniz. Bunlardan bir tanesi diskinizin tam bir kopyası diğeri ise diskin, biraz sonra açıklayacağımız optimize (en iyi seviyeyi bulma) işleminden geçtikten sonraki halinin kopyası olmalıdır. Eğer optimize işlemi sırasında hard diskiniz bozulursa (elektrik kesilmesi vs. sonucunda) tam kopyadan yeniden yükleyerek işinize devam edebilirsiniz. Kopyasını almadan hard diskiniz üzerinde yazılımla işlem yapmayın!

Tüm diskin kopyasını aldıktan sonra datalara dayanan programların kopyasını alma işlemi artık olduka kolaydır. Ana yazılımlar uzun süre değişmezler, değiştikleri zaman zaten program yazılım şirketi tarafından yenilenmiş olacaktır. Diskinizdeki dataların kopyalarını ise haftada bir, çok önemli dokümanlarla çalışırken de her gün alabilirsiniz. 20MB'lık tüm bir diskin kopyasını almak yaklaşık bir saat sürerken, sadece değişen dosyaların kopyalarını almak bir kaç dakika sürer.

3

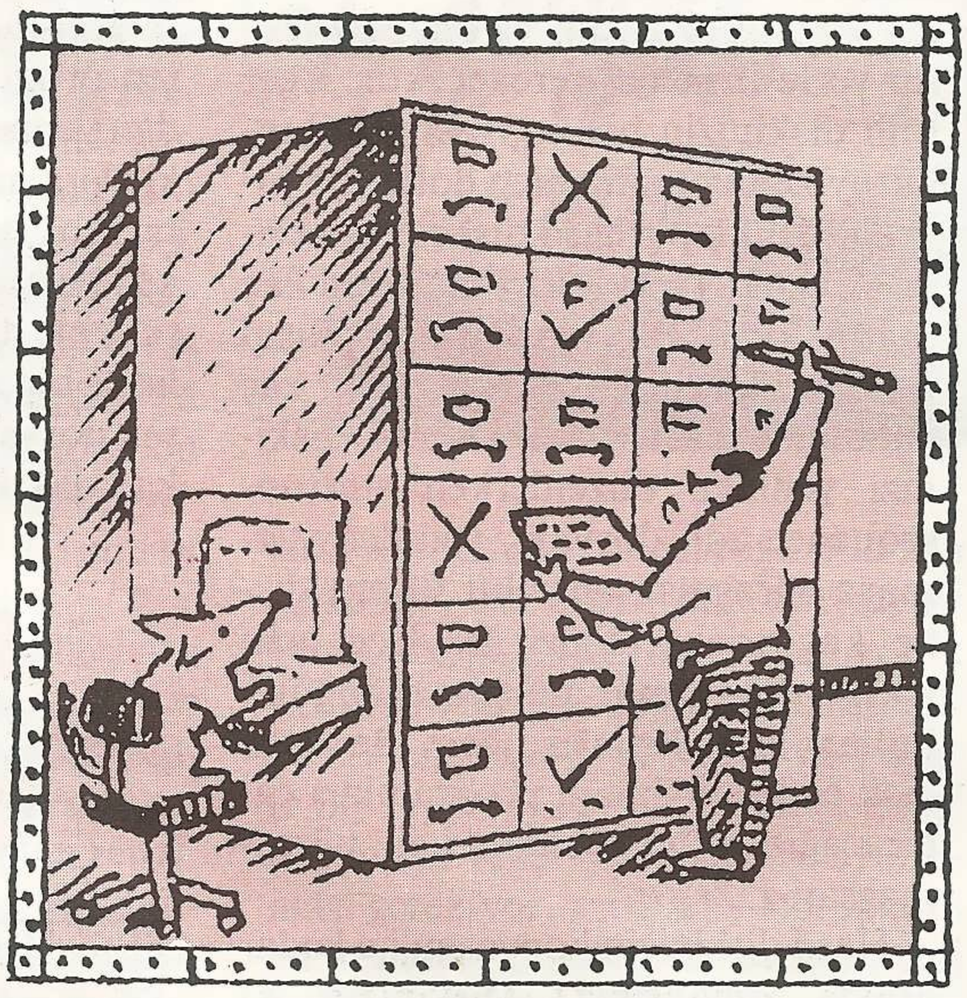


Optimize - Daha Kolay Erişim -3

Hard diskinizin düzenli olması işlemleri ne kadar hızlandırsa da disk üzerindeki işlemleri hızlandırmak için uygulayabileceğiniz başka numaralar da vardır. Bu işlemlerden biri 'optimize' olarak adlandırılır. Programlar ve bilgiler disket üzerinde düzenli olarak bulunsalar bile birbirlerine yakın sektörler üzerine dağılmamış olabilirler. Bu yüzden sistem, bir dosyayı yüklerken oradan oraya sıçramak zorunda kalır. Bu programın yüklenme süresini uzatır ve zaman kaybına sebep olur. Optimizer denen yazılımlar birbiriyle ilgili programları aynı veya yakın sektörler ve plakalar üzerinde toplar. Böylece kafa daha az dolaşır ve çalışma süresinden tasarruf edilmiş olur.

Bu işlemi gerçekleştirmek için de yine değişik yazılımlar mevcuttur. Diskler toparlandıktan sonra, özellikle uzun programların çalışmaları beş kat kadar hızlanır. Ancak işlemin gerçekleşmesi için uzunca bir süre beklemeniz gerekebilir.

Tamamı dolu 20MB'lık bir hard diskin ilk defa toparlanması yaklaşık dört saat alabilir. Bundan sonraki toparlanma işlemleri ise bir saat kadar sürebilir.

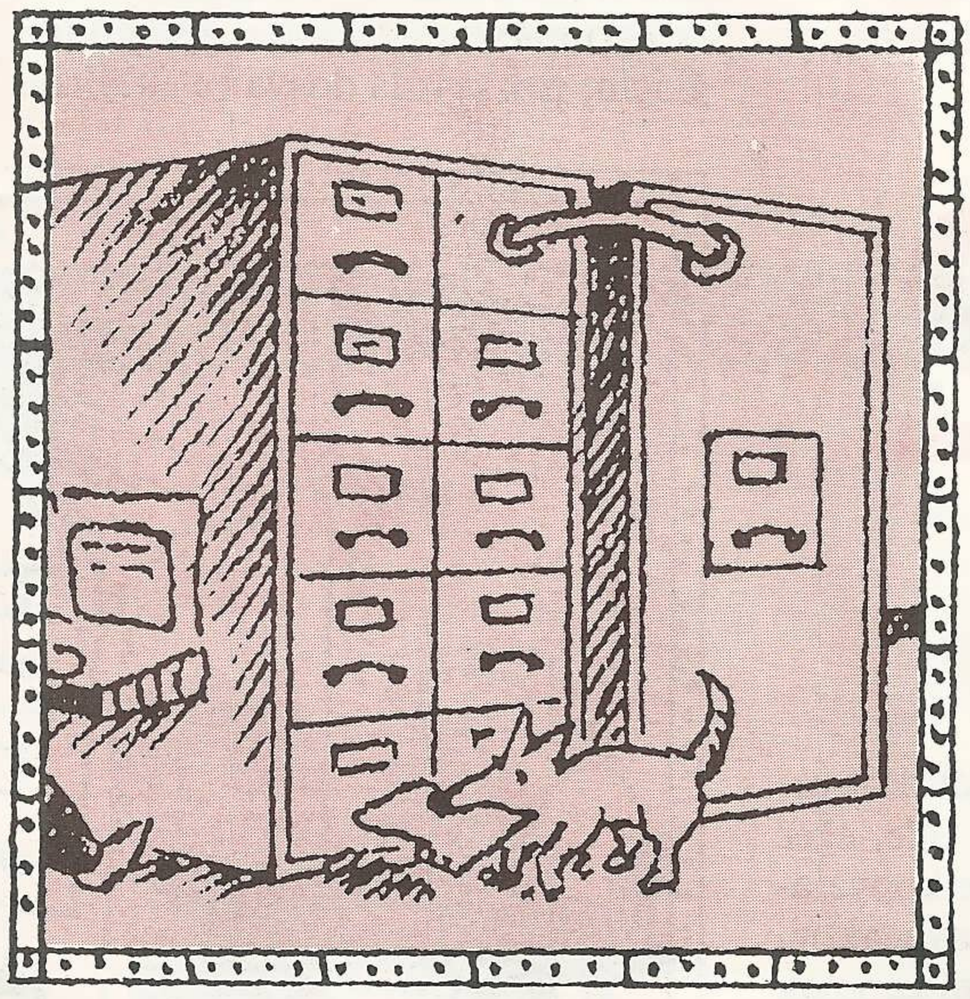


4

Tedbir Bizden, Tevekkül Bilgisayardan - 4

Diskinizi ne kadar düzenlerseniz düzenleyin, optimize edin veya kopyalarını alın, bir süre sonra mutlaka bazı hatalar ortaya çıkacaktır. Bu bozuk sektörleri bulmak ve temizlemek için de çeşitli yazılımlar vardır. Floppy diskler ve hard disk sürücülerinde çalışan bu programlar diskteki bozuk yerleri bulup size gösterebilirler, bundan sonra isterseniz bu bozuk kısımların üzerine başka programların yazılmasını engelleme yoluna gidebilirsiniz.

Ne kadar kaliteli olursa olsun bir süre sonra her hard diskte bozuk yerler oluşacaktır, o zaman bu programlar diskinizden maksimum yararı sağlamanıza ve diskinizin bir süre sonra formatlanmasını engellemek için size yardımcı olacaklardır. Formatlama işlemi diskteki her dosyaya ayrı ayrı sileceği için çok uzun sürer, bu hallerde bozuk sektörleri bulan programlar zamanınızı kurtaracaktır.



5

Programları Hafızaya Alın - 5

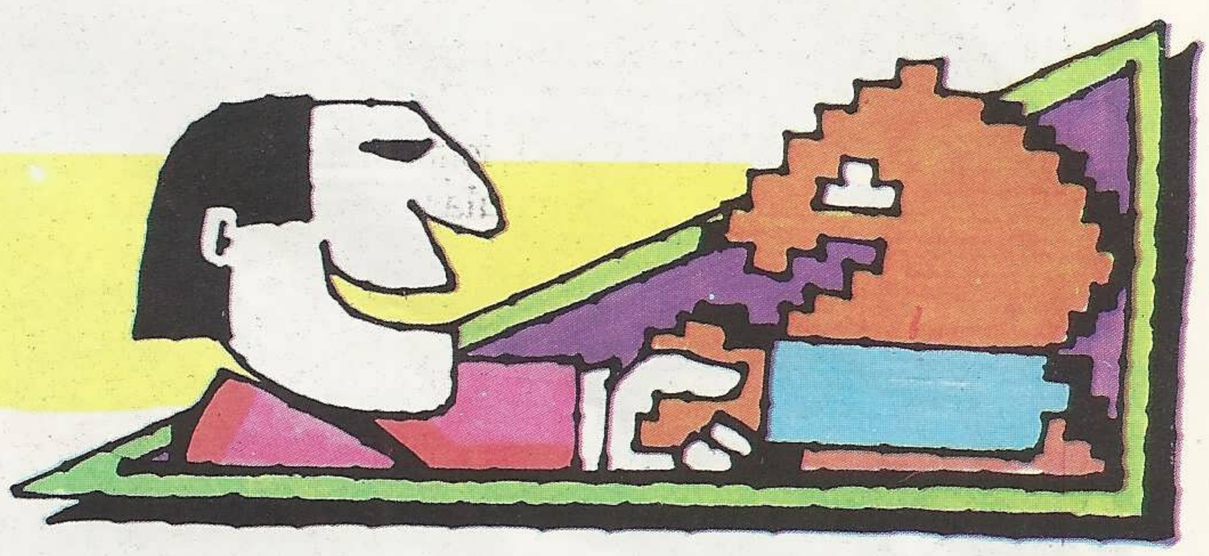
Floppy diskleri bırakıp, hard disk kullanmaya başlarken en büyük beklentilerinizden biri yüksek erişim hızıdır. Hard diskinizle çalıştıkça ve yavaş yavaş doldurdukça (inanın çok zor değil) genişleme imkânlarını ve daha da hızlı erişim olanaklarını incelemeye başlarsınız. Diskte optimize işlemini gerçekleştirmek işleri oldukça hızlandırır, ama bu amaçla başvurabileceğiniz başka sistemler de vardır bilgisayarınızın hafızasının bir kısmını çok başvurulan işlemlere ayırıp, bunlara çok hızlı erişim sağlamak olasıdır.

Bir çok büyük Amiga programları overlay denen kısa program parçacıklarından oluşur ve bu programlar gerektikçe ana program tarafından yüklenir. Buna verilecek en iyi örnek Wordperfect'tir. Programın sözlük kısmı gerekince yüklenir ve hafızanın bir tarafında kalır. Hafızanın bu kısmı herhangi başka bir işlem için gerekince sözlük silinir ve gereken diğer kısım yüklenir.

Hard disk programlarını kullanırken bu işlemi gerçekleştirmenizi sağlamak amacıyla yazılımlar vardır. BilitzDisk adlı program bu konuda oldukça yararlıdır. Startupsequence'de yazacağınız bir satırla, hafızanın bir kısmını directory almak gibi işlemlere ayırabilirsiniz.

PC'lerdeki gibi hard disk konusunda tüm sorunlarınıza cevap verecek programlar Amiga'da da yazılana kadar bu noktaları aklınızda tutmanız gerekecektir.

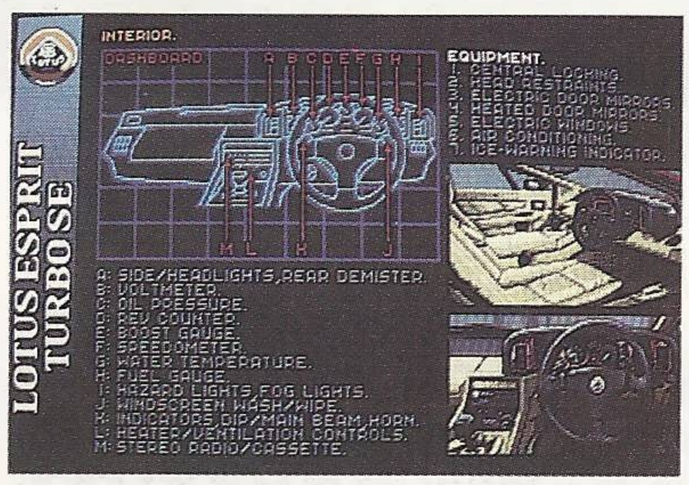
TANITIM



LOTUS ESPIRIT TURBO CHALLANGE

Mehmet Gürmen

İşte, yeni yıl 1991'de karşınızda, dört dörtlük bir araba yarışı! Eğer hayatınızda hiçbir Lotus Esprit Turbo SE kullanmadıysanız, bu oyunu almamakla ayıp edersiniz. Oyunumuzu Gremlin firması yapmış. Bildiğiniz gibi Comboracer'ı da bu firma yapmıştı. Her neyse, gelelim oyunumuza. Oyunun başındaki demoyu izlemenizi ve müziği dinlemenizi özellikle tavsiye ederim. Buradan Lotus'un özelliklerini görebilirsiniz. Demo'yu geçtikten sonra, karşınıza bir ana menü çıkıyor. Bu menüdeki seçenekleri joystick sağ, joystick sol ile değiştirebilirsiniz. Şimdi bu ana menüdeki bazı komutları açıklıyorum.



DIFFICULTY LEVEL:

Bu seçenekte 4 tane oyun çeşidi var:

1- Easy-7 Races: Bunu seçerseniz yedi yarıştan oluşan, kolay bir şampiyonaya katılırsınız.

2- Medium-10 Races: Bunu seçerseniz on yarıştan oluşan, orta derecede bir şampiyonaya katılırsınız.

3- Hard-15 Races: Bunu seçerseniz, onbeş yarıştan oluşan, zor bir şampiyonaya katılırsınız.

4- Practice: Bunu seçerseniz, boş bir yolda yarış için hazırlık yapabilirsiniz.

NUMBER OF PLAYERS:

Buradan oyuncu sayısını ayarlayabilirsiniz. Oyun iki ya da tek kişiyle oynanabiliyor.

PLAYER ONE:

Buradan, birinci oyuncunun viteslerini ayarlayabilirsiniz.

1- Manuel Gears: Arabanın vitesi oyuncu tarafından değiştirilir.

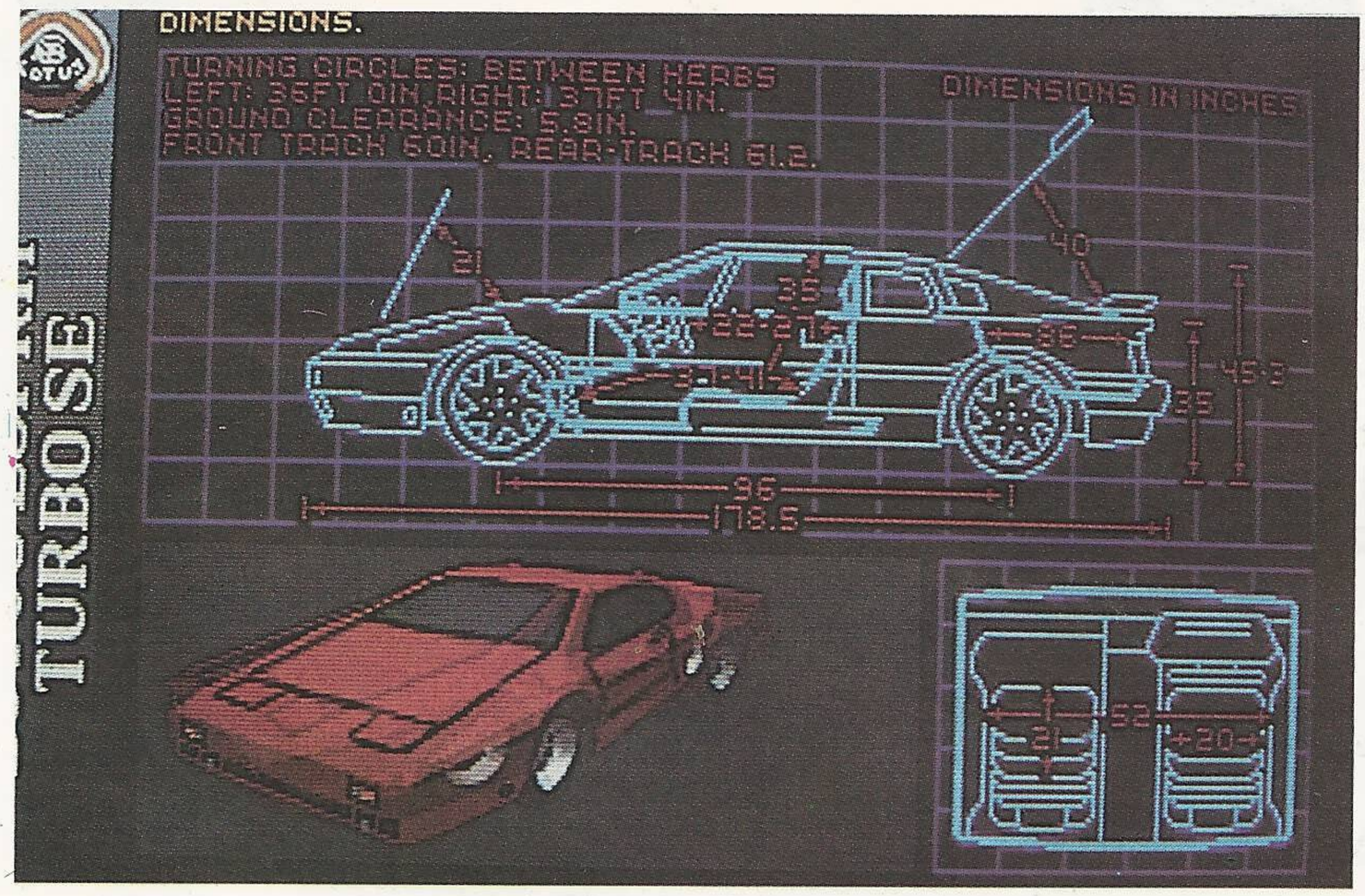
Computerised Gears: Arabanın vitesi bilgisayar tarafından değiştirilir.

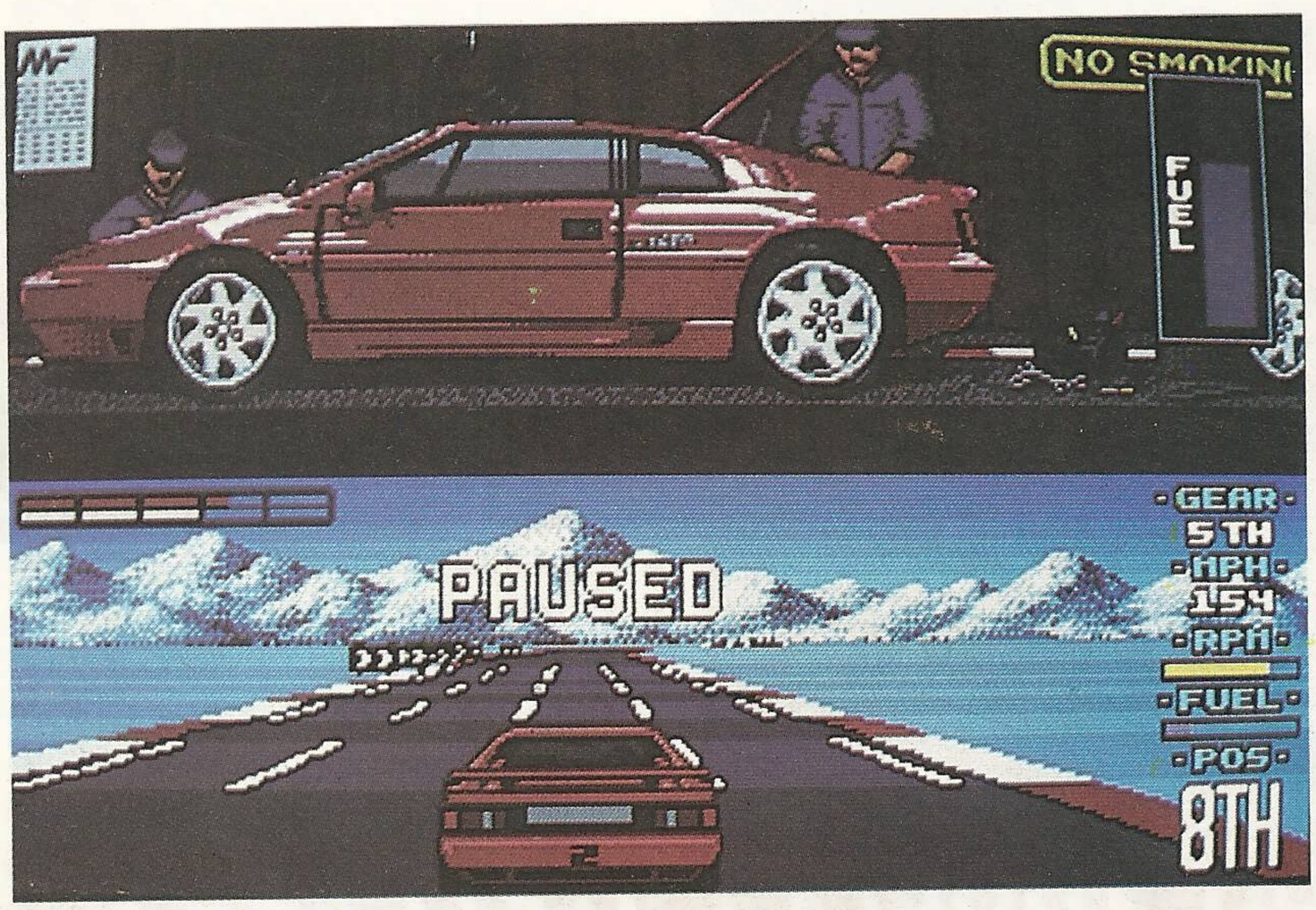
2- Normal Control: Bu seçeneği seçerseniz, oyun sırasında hızlanmak için joystick'i ileri ittirmeniz gerekir.

Alternative Control: Bu seçeneği seçerseniz, oyun sırasında hızlanmak için elinizi ateşte basılı tutmanız gerekir.

PLAYER TWO:

Eğer oyunu iki kişilik olarak ayarladıysanız, ikinci oyuncunun vites işlemlerini ayarlarsı-





nız. Bunu bir daha anlatmayı gerekli görmüyorum. Fakat en alttaki seçenekle, ikinci oyuncunun joystick'le mi, klavyeyle mi yoksa mouse'la mı oynayacağını ayarlıyorsunuz.

Bunları ayarladıktan sonra ateşe basarak oyuna geçiyorsunuz. Şimdi ise oyunun müziğini seçiyorsunuz. Eğer sıfırıncı kanalı seçerseniz müziksiz yarışırsınız. Oyunda, sağ üst köşede devir, benzin, sürat görebilirsiniz. Her turu tamamladıktan sonra, yolun sağında, ileride benzinci olduğunu belirten tablolar göreceksiniz. Bu tablolar bitince yol sağdan genişleyecek. Eğer siz bu genişliğe gelir ve joystick'i geri çekip arabayı durdurursanız, benzin alabilirsiniz. Size tavsiyem, depo dolar dolmaz gazlamanız. Çünkü bir yarış içinde benzin istasyonunda çok uzun süre kalırsanız, bu daha gerilere düşmenize sebep olacaktır. Bundan başka, bilhassa virajlarda, yolun sağ ve sol tarafında bazı tabelalar olacaktır. Bu tabelalara çarparsanız, arabanızı hızlandırmak için vites küçültmeniz gerekecektir.

Gelelim yarışlara. Yarışın başında, size yarış hakkında bilgi veren bir tablo göreceksiniz. Eğer kolay ve kısa bir şampiyonaya katıldıysanız, bu listenin en aşağısında ek benzine ihtiyaç olup olmadığını görebilirsiniz. Eğer zor ve uzun bir şampiyonada oynuyorsanız, buradan yeterli bilgiyi öğrenemezsiniz. Fakat ben size söyleyeyim, zor şampiyonanın her yarışında ekstra benzin almak gerekir.

Yolda bazı engelleriniz olacaktır. Bunlardan bazıları; sol şerit çalışması, su birikintileri, küçük taşlar ve büyük kayalardır. Bazı arabalar, sizin onları sollamanızı istemediklerinden sizin üzerinize doğru geleceklerdir. Bu arabaları rahatça geçebilmek için sizin yapmanız gereken, sadece, araba hangi tarafa doğru yolunuzu kapatıyorsa onun tam ters tarafından geçmek olacaktır.

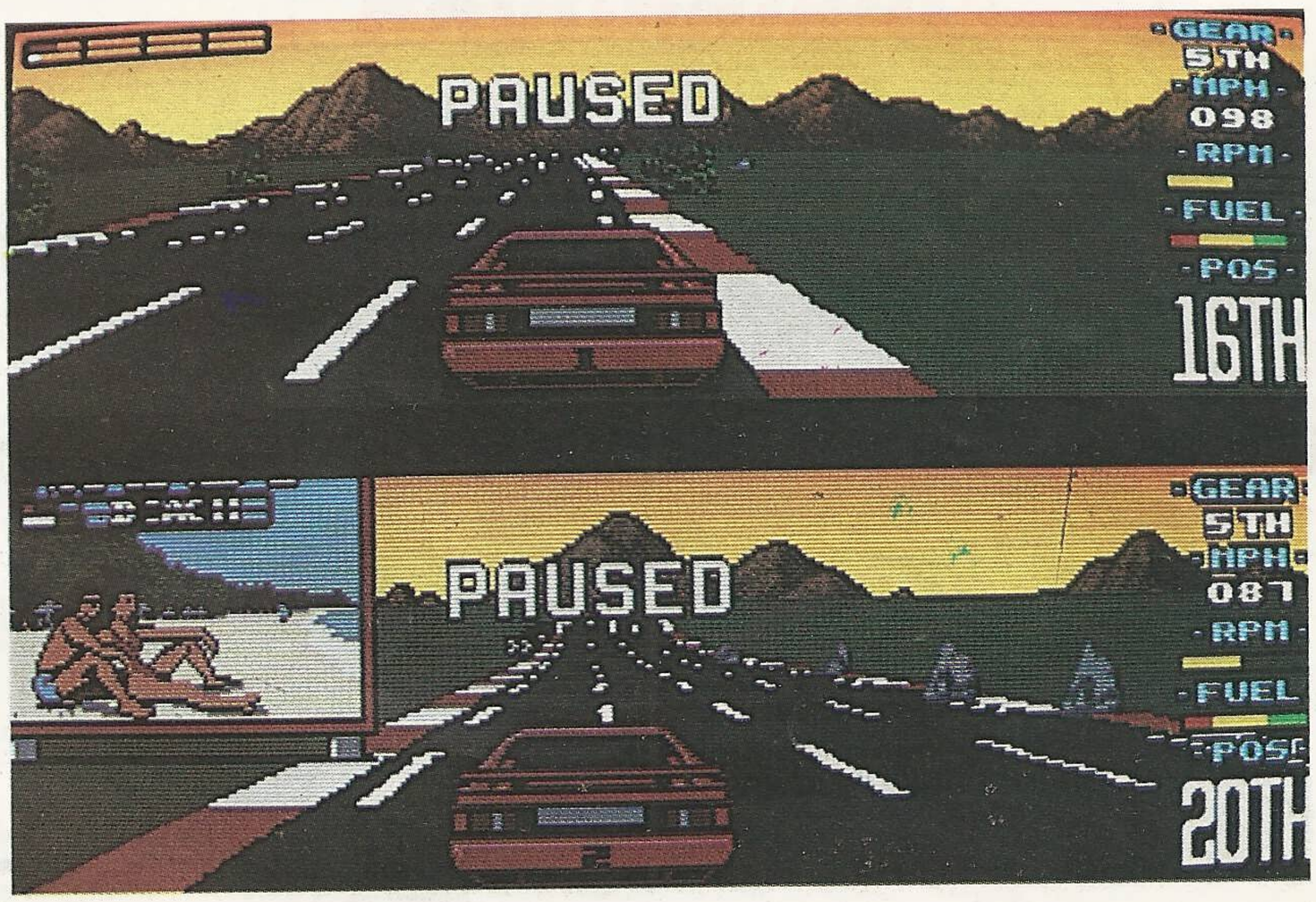
Yarışa ilk başladığınızda yirminci sırada olursunuz. Fakat hiç endişelenmeyin; birinci sıraya yükselmek, sizin en fazla iki dakikanızı alacaktır.

Virajlarda, viraja girerken hız kesip virajın yarısında gazlarsanız, virajları, hiç hasar almadan geçersiniz. Yarışta birinci sıraya yükseldiğinizde, bu sıranızı kaybetmemeye özen göstermelisiniz. Çünkü, eğer bir virajda tablolara çarparsanız sizi takip eden en az iki araba sizi geçecektir.

Arabanız beş vitestir ve maximum hızı 168 mildir. Fakat, meyilli bir yolda giderken hızınızı 180 mile kadar çıkarabilirsiniz. Eğer önünüzdeki diğer arabaya çarparsanız hızınız azalacaktır.

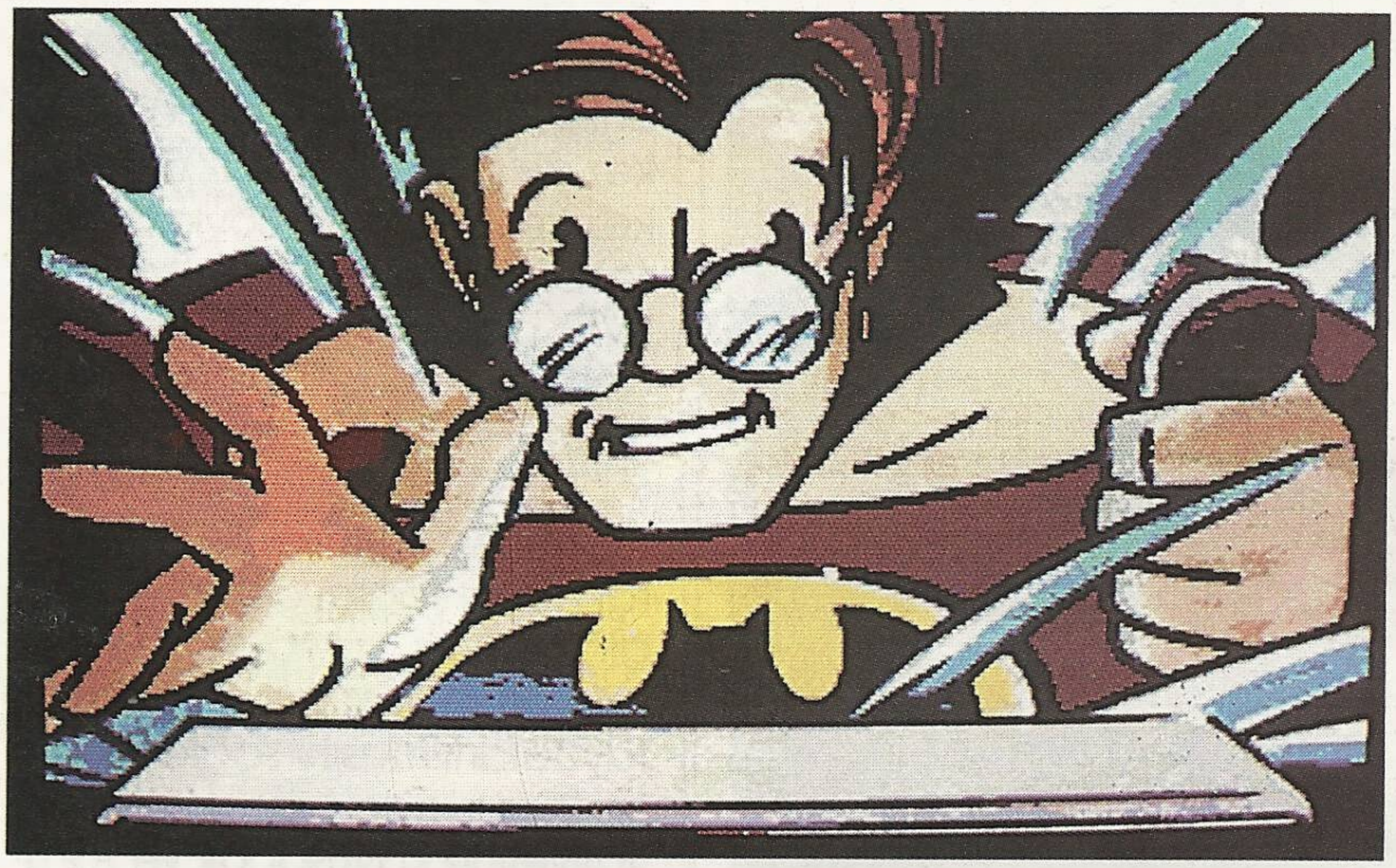
Oyunun en zevkli kısmı da, oyunu iki kişilik oynamak. Eğer oyunu iki kişilik alıştırma turlarına ayarladıysanız, birinci oyuncu yukarıdaki, ikinci oyuncu da aşağıdaki ekranı kullanacaktır. Bundan başka bir de, iki oyuncu birden şampiyonalara katılabiliyor. Burada arkadaşınızla elele verip bütün rakiplerinizi geçtikten sonra, birbirinizle mücadele etmelisiniz.

Bu oyun için söyleyebileceğim bir tek kelime var, süper. Siz artık yola koyulsanız iyi olur. yolunuz ve yeni yıl 91 çok uzun!



OOOPS UP!

Tunç Dindaş



İlginç bir oyun değişik bir heyecan işte OOOPS UP! Her hangi bir türe sokulmayan bir oyun. Eski oyun makinelerinin klasiklerinin birleşmesiyle oluşmuş sürükleyici bir oyun OOOPS UP! Atarilerde severek oynadığımız ASTEROIDS (meteorlar) ve eski platform oyunlarına çok benziyor. Oyunun neredeyse hemen hemen aynı kopyasını da OCEAN firması 'PANG' adıyla bu ay piyasaya sürüyor. Bu tür olaylar sıkça oluyor. Geçen sene bir benzeri olan R-TYPE, KATAKIS ve yakın zamanlarda olan FLIMBO's QUEST, APPRENTICE ikilisi gibi. Nasıl olduğu anlaşılmayan bazı sebeplerden dolayı oyunların açık yazılımları (source code) programcılar arasında gezebiliyor. Bu sayede birbirine çok benzeyen oyunlara sık sık rastlayabiliyorsunuz. Neyse biz oyunumuza dönelim.

Oyunda uzay gemisi kaza sonucu galaksiye dağılmış bir astronotu yönetiyoruz. Kazadan sonra ortada kalan astronot ne yapacağını şaşırıyor. Uzay Gemisi çeşitli galaksilerde yüz parçaya ayrılmış. Bu yabancı yerlerden kurtulmak için bütün parçaları toplamak zorunda. Tabiki bu toplama işlemi düşündüğünüz kadar kolay değil. Yüz galakside parçaları toplarken de göktaşlarının hepsini yoketmeliyiz. Sadece gök taşları olsa iyi, bazı yaratıklar ve uzay gemileri de işinizi zorlaştırmaya çalışıyor. Zeminden ve yukarıdan saldıran bu düşmanlardan uzay gemilerini vurmak çok kolay. Göktaşlarını vurdukça işinizi kolaylaştıran parçalar da mevcut. Bu parçaları sırası geldiğinde açıklayacağım. Oyunu özellikle RAPPER arkadaşlarım çok sevecek. Çünkü geri planda devamlı RAP çalıyor.

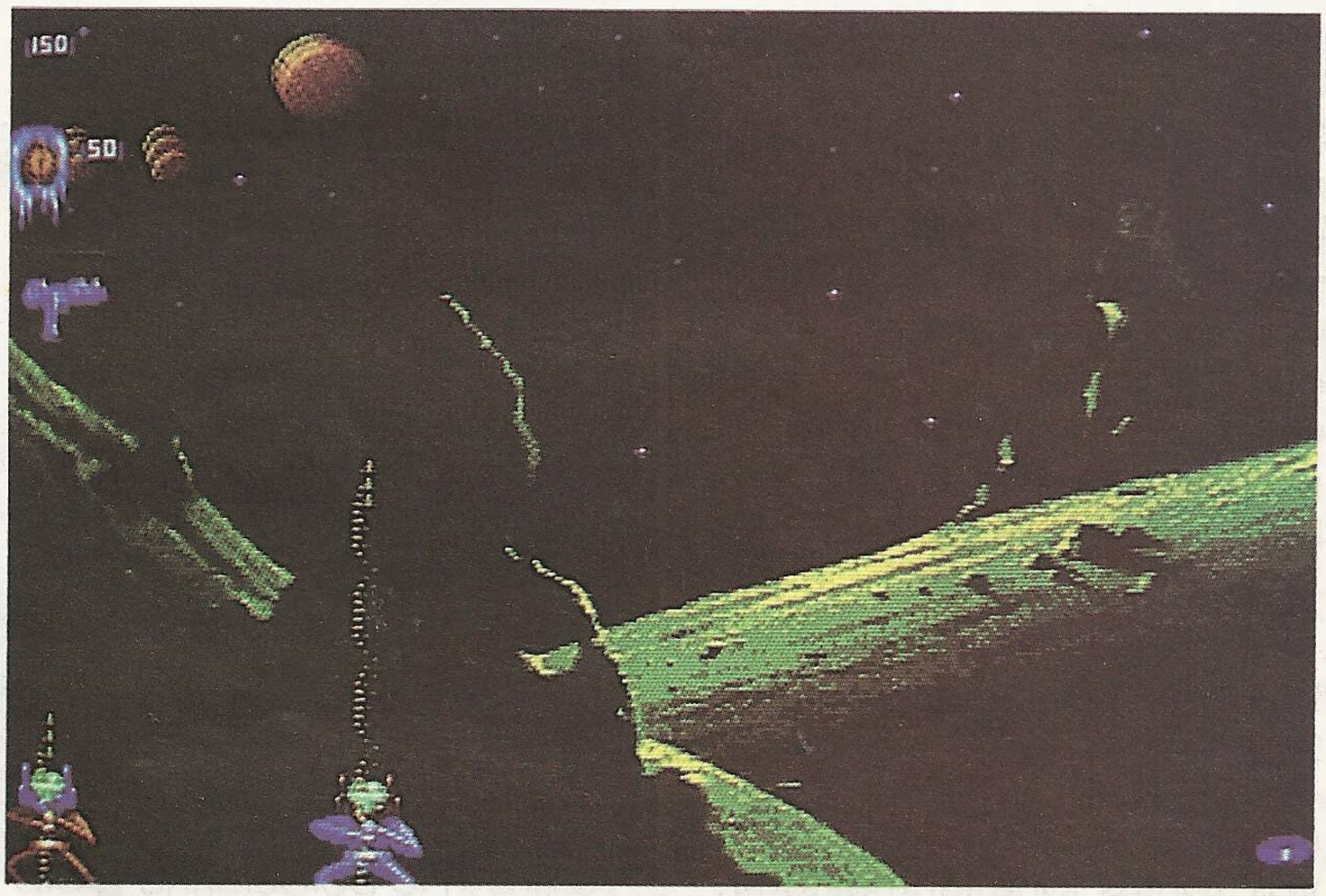
Bir kademeyi bitirmek için bütün göktaşlarını yok etmemiz gerektiğini söylemiştim. Göktaşlarını vurmak da o kadar kolay değil. Bu oyundaki göktaşları devamlı lastik top gibi zıplayıp duruyor. Büyüklerini vurmak kolay ama taşlar küçülünce işiniz daha da zorlaşıyor. Ayrıca oyuna bir de zaman faktörü eklenmiş. İşin içine zaman da karışınca bilgisayar başında soğuk terler döküyorsunuz. Bazı kademeleri bitirebilmeniz için hiç zaman kaybetmemeniz gerekiyor. Birsaniye bile kaybetmek sizin için zarar.

Oyunda her kademede bulunan ve devamlı kendi etrafında dönen para dikkatinizi çekmiştir. Bu para bütün göktaşlarını vurmadan önce alınmalı, aksi takdirde taşların hepsini yok etseniz bile kademeyi geçemiyorsunuz.

Şimdi oyunda bize yardımcı olan, bazen de zararı olan parçaların bazılarını tanıtalım.

KURUKAFA: Bu parçayı aldığınız zaman bir hak kaybedersiniz.

GÜLEN YÜZ (smiley): Hak sayınızı bir arttırır.



SALYANGOZ: Göktaşlarının hareketlerini yavaşlatır.

BUZ İÇİNDE SAAT: Göktaşlarını belli bir süre dondurur.

SORU İŞARETİ: Belli bir süre ateş etmenizi engeller. Sakın almayın.

SARI ADAM: Kalkan görevini görür. Her kademede aktif olma süresi farklıdır.

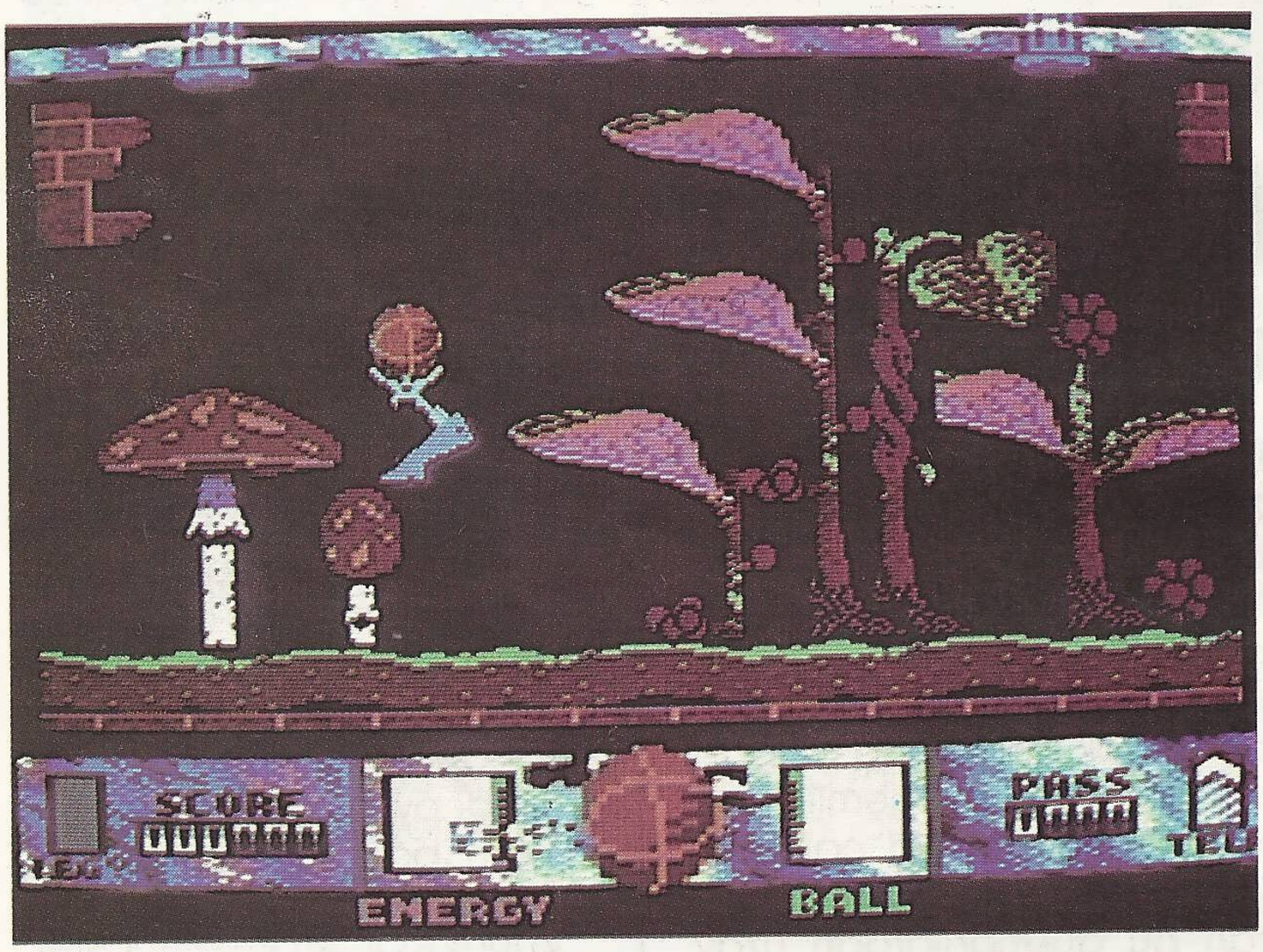
Güzel bir oyunla iyi vakit geçirmek istiyorsanız tam sizlik. Kalabalık arasında zevkle oynanabilen bir oyun. Her yaşa hitap edebilir. Başarılar.

Demonware/AMIGA 512K

Grafik	: 8
Kurgu	: 7
Oynanabilirlik	: 8
Genel	: 8

HEATSEEKER

Murat Şenyüz



Efsaneye göre lanetli dünyada Tantris adlı ülkede TRIPHYLLOS OF NEM adlı sihirli bir bitki vardır. Bu bitki çiçeklerinde Tantris'in tüm sırlarını saklıyordu. Ancak bu bitkinin damarları yok olmaktadır. Sebebi ise, insanlığın yarattığı hava kirliliği ve bunun sonucu olarak toprakların verimliliğini kaybetmesidir. Uygarlık bir yandan gelişirken diğer yandan tüm evreni yok etmektedir. Doğal temizleme aracı yağmurlar bile asit yağmurlarına dönüşmektedir. İşte tüm bunların sonucu olarak da Tantris'in ortasında bulunan Triphyllos of Nemo'de uygarlığın tehditi altındadır. Bitkinin gözenekleri kapanmakta ve insanlığa yarar sağlayan gücü kaybolmaktadır. Yavaş yavaş Tantris lanetlenmektedir.

Fakat tüm bu lanete rağmen Tantris'in bir şansı vardır. Bu şans GNOSTICS'lerdir. Çok akıllı ve bugüne değin tüm tehlikelerden kendini korumuş bir ırk olan Gnostics'ler birkaç kişi dışında tamamen unutulmuş bir ırktır. Ancak bu ırk da topraklarının tehdit altında olduğunu görünce bu tehdidi ortadan kaldırmak için en önemli buluşları olan LEG'i (bacak) yaratmışlardır. Leg insanların giremeyeceği yerlere girebilen, aside dayanıklı bir "heat probe"dur. Gnostics'lerin en kötü şartlarda dizayn ettikleri bu alet Real Smog Flames'lerin sıcaklığını emerek enerji sağlamaktadır. Uzaktan kumanda ile yönetilen Leg'i en akıllı ve yetenekli Gnostics kullanmaktadır. Leg'in görevi Tantris'in iç bölgelerine gidip sihirli bitkiyi bir kez gece ve bir kez de gündüz olmak üzere iki kez keşfetmektir. Böylece kutsal bir gün olan MIDSUMMER'S EVE gününde Triphyllos of Nem'e yaklaşacak ve Real Smog Flames'lerden probe'a topladığı enerjileri bitkinin damarlarına yollayarak ona tekrar hayat sağlayacak ve çiçeğine tekrar açma gücü vererek onun yararlı gücünden faydalanılmasını sağlayacaktır. Bu sayede toprak eski hayatiyetine kavuşacak ve Tanstris halkı da kurtulacaktır. Ancak Leg'in 3 bitkiyi enerji ile yüklemesi gerekmektedir. Ancak tüm bu tersliklere, asit yağmurlarına karşın bu gezegende hayatta kalabilmek için tek umut "HEATSEEKER"dir.

Efsanevi hikâyesi okuduğumuz gibi oldukça ilginç olan oyunumuz oldukça önemli bir konuyu içeriyor. Dünya bu hızla çevreyi kirletmeye devam ederse sonumuz Tantris halkından daha kötü olacaktır ve bizi kurtaracak sihirli bir bitki de olmayacaktır. Dolayısıyla hep beraber çevreyi korumaya bakalım. Gelelim oyunumuzun nasıl oynandığına.

Amacınız Nem'in 3 bitkisinin çiçeklerini yeniden açtırmaktır. Ancak bu işlemi bir gece ve bir de gündüz olmak üzere 2 kez yapmanız gerekiyor. Bunun için oldukça fazla enerjiye ihtiyacınız olacaktır. Gerekli enerjiyi de Real Smog Flames'lerden elde ediyorsunuz. Bunlardan her ilavede 8 tane bulunmaktadır. Mümkün olduğu kadar çok enerji depolamanız sizin için oldukça yararlı olacaktır. Bu enerjiyi elde etmek için topunuzu alevlerin içine salarak iyice ısınmasını

bekleyin. Yeterince ısındığında top kendiliğinden Leg'e geri dönecektir. Ancak topu ısı saçan yaratıklardan, sudan ve asit yağmurlarından korumanız gerekiyor. Probe yani topunuz çok enerji kaybederse lege enerjisiz döner ve hatta leg'in bir kısım enerjisini de kullanır. Bu da sizin uzun çabalarla elde ettiğiniz enerjinin bir anda uçup gitmesi demektir. Ancak başarı ile topa enerji yükleyebilirseniz bu enerjiyi kendinize transfer edin. Bu arada karşınıza çıkan yaratıkları tekmeleyerek hem puan almış olursunuz hem de kendinizi korumuş sayılırsınız. Bir sonraki level'e geçebilmek için mümkün olduğu kadar çok Real Flames toplamalısınız. Böylece 9999 olan minimum geçiş puanını elde edebilirsiniz. Ayrıca gündüzden geceye geçmek için de 3 bitkinin çiçeklerini açmalısınız. Bunu da topunuzu salarak gerçekleştiriyorsunuz. Bu sayede bitkiler çiçek açmaya başlıyorlar.

Siz tüm bu yararlı işlemleri gerçekleştirmeye çalışırken karşınıza hiç engel çıkmıyor değil tabiki. İşte engellerin çeşitleri ve nasıl korunacağınız hakkında bilgi.

1- Bela Yaratıklar: Snalis, Tortoises, Caterpillar.

2- Süper Bela Yaratıklar: Ants, Hoverflies, Spiders.

3- Frogs: Genelde bu yaratık sizden kaçar. Ancak enerji ve puan kazanmak için avlanabilir. Özellikle akşamları kızıl ötesi ışıkla avlanır.

4- Rain: Yağmurlardan bitkilerin yapraklarının altına saklanarak kurtulabilirsiniz.

5- Blue Rain: Probe'u yani topunuzu soğutmaz ancak ışık enerjisini alır.

6- Yellow Acid Rain: Blue Rain'e göre daha az soğuktur ancak zararı daha büyüktür.

7- Single Rain Drops: Çok soğuk ve zararlıdır. Probe sıcakken kesinlikle değmemelidir.

8- Chalk: Proble'u asit yağmurlarından korur.

9- Smart Bombs: Bu akıllı bambalardan kurtulmak için ya onu uzağa tekmeleyin, ya da yukarı iterek ileride kullanın.

10- Venus Ball Traps: Bunları kendinizden uzak tutun ve sakın uyarmadı demeyin. Benden söylemesi.

Ayrıca gece kullandığınız bazı araçlar da şunlardır.

1- Infra-red: Kızılötesi görmedundan çıkış ya da yukarı zıplama.

Ateş = Probe toplarını ateşler.

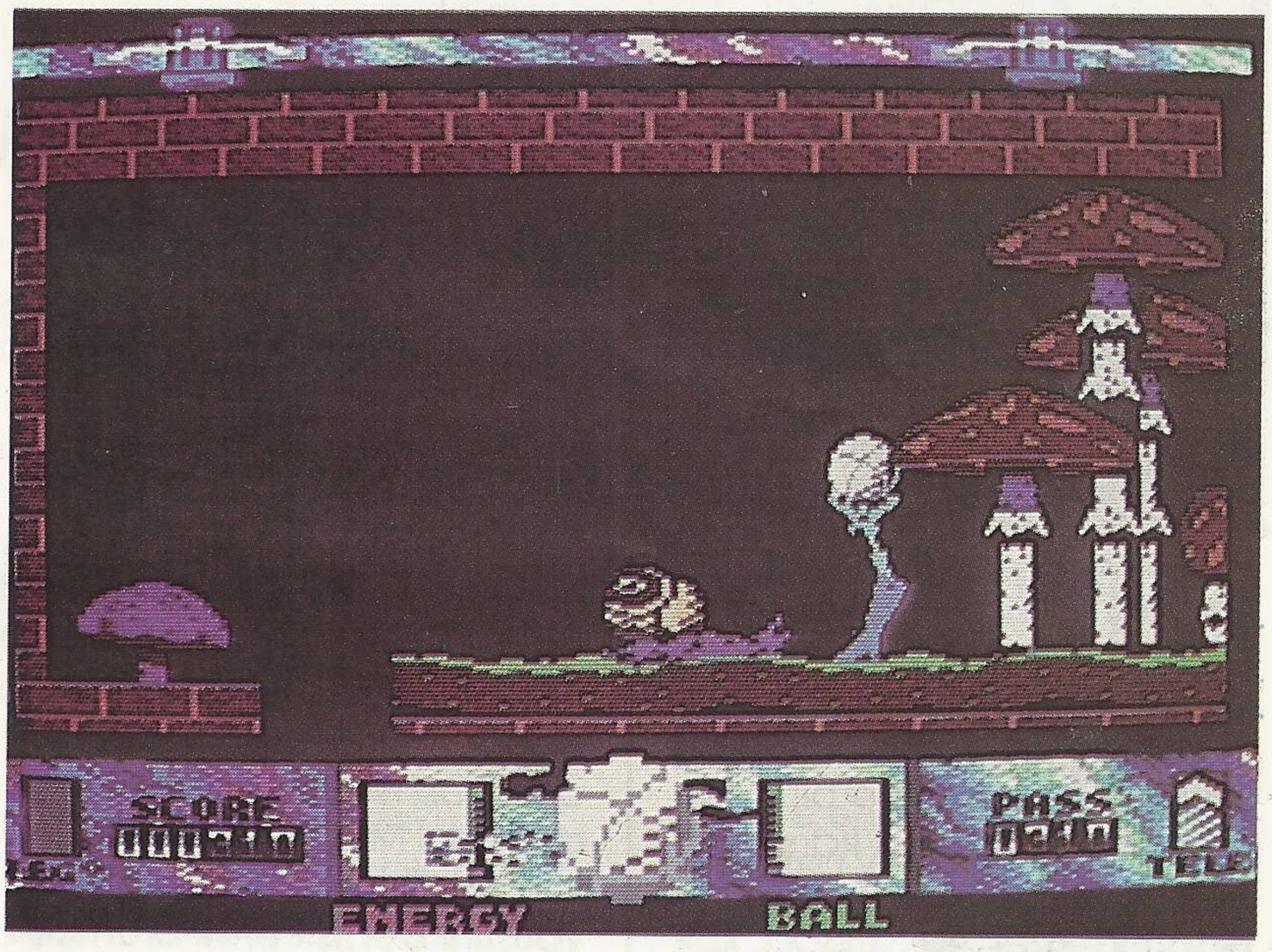
Ateş + Joystick
yukarı = Probe topunu salar.

HEATSEEKER MODE:

Ateş + Joystick = öldürücü atışı yapar.

GECE:

Return = Kızılötesi ışınlarını açar.



nizi sağlar. Ancak sizin enerjinizin bir kısmını alır. Ayrıca görmeyi de biraz engeller. Bunun yanısıra sizi de görünmez yapar.

2- Flash Gun: Önünüzü görmeden atladığınızda ya da düşerken kullanın.

İşte oyunumuz hakkında söylenecek cümleler bunlar. Bunların haricinde oyunda bir kez öldükten sonra bilgisayar size practice yani pratik yapma hakkı veriyor. Bunu sizin görevi başarıyla bitiremeyişiniz yüzünden size ceza olarak görüyorum. Oyunda kullanılan tuşlar ve joystick hareketleri ise şu şekildedir. oyunda her mod için ayrı bir joystick hareketi kullanılmıştır.

LEG MODE:

Joystick aşağı = kayma.

Joystick yukarı = Kayma mo-

Space = Işın silahını ateşler.

GENEL:

Fonksiyon tuşları = Oyunun başka bir level'ine ışınlanırsınız.

Space: Ekstra silahınızı kullanmak için.

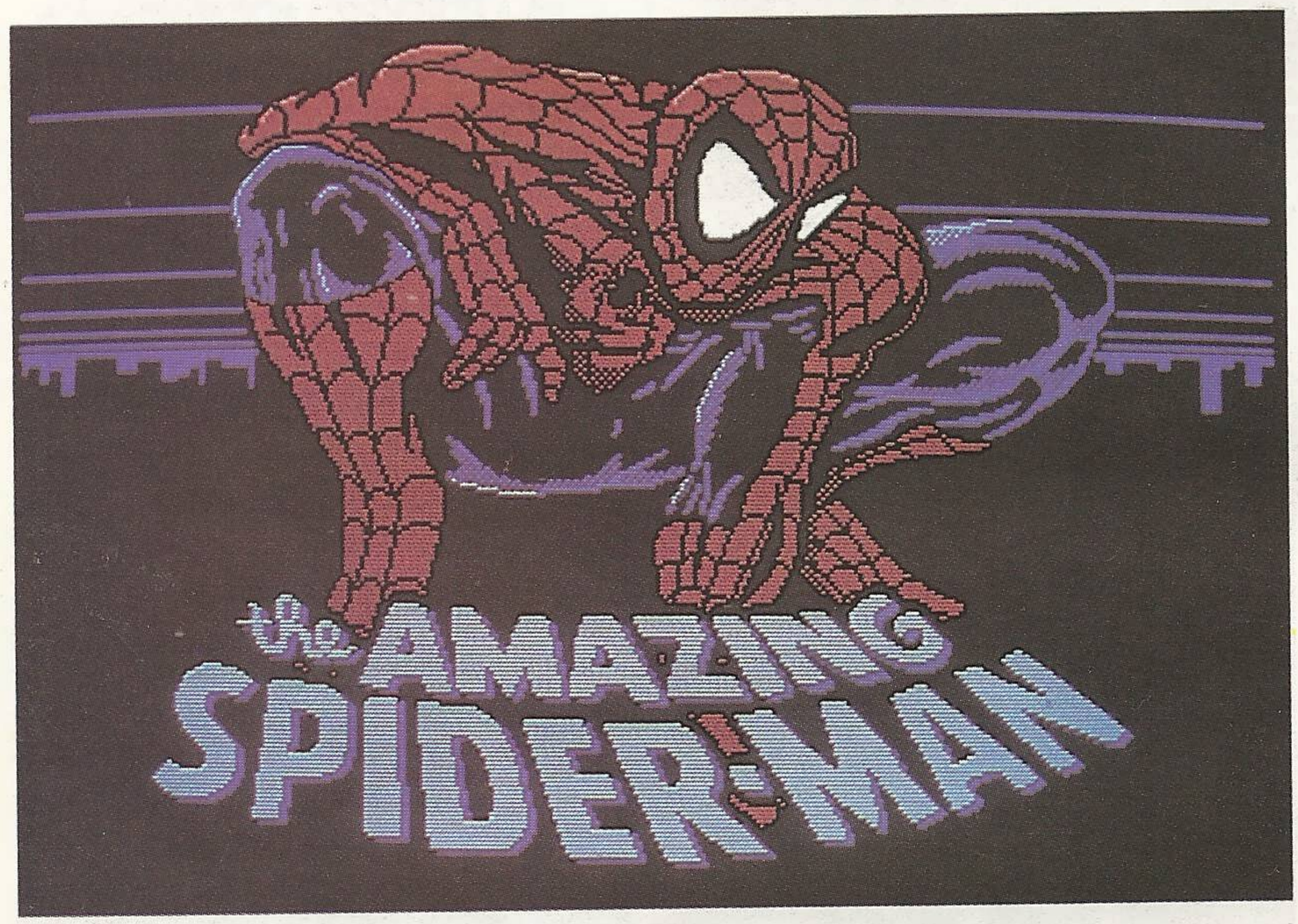
Sol
Shift + Run/Stop = oyundan çıkış.

CTRL = Oyunu dondurma. (Ateşe basarak tekrar oyuna dönebilirsiniz.)

Heatseeker bu tuşlar yardımıyla sanırım daha rahat oynanabilir. Zaten oyun hakkında başka anlatılacak bir şey yok. Thalamus firmasının yeşilci akımları desteklediği bir oyun C-64'de şimdilik disket versiyon olarak bulunuyor. Hepinize rahat nefes alabileceğiniz günler dilerim.

THE AMAZING SPIDERMAN

Vigo of Zombie Boys



Peter Parker!.. Sanırım hepiniz bu adı hatırlamışsınızdır. Bir zamanlar zevkle okuduğum ÖRÜMCEK ADAM yani SPIDERMAN şimdi de bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıktı. Peter Parker da örümcek adamın özel hayatında kullandığı ismi. Hatırlayacağınız gibi SPIDERMAN ilk olarak Commodore 64'de yapılmıştı. C-64'deki bu oyun adventure türündeydi. Ama şu anda açıklamakta olduğum oyun gerçekten de hareket açısından örümcek adamın çizgi romanındaki haline çok benziyor. Konusu da aynı çizgi romanındaki hikâyelerine benziyor. Oyun OXFORD DIGITAL ENTERPRISE firması tarafından yapılmış. THE AMAZING SPIDERMAN oyunu hem C-64 hem de A500'de bulunmakta. Oyun kalitesi ve konu bakımından da C-64'de ve A500'de aynı program yapılmış.

Oyunumuzun konusu da şöyle:

Örümcek adam bir gece kız arkadaşıyla buluşmak için onun evine gider. Fakat içeriye girdiğinde her şeyin dar-madağan olduğunu görür. Ve yerde ROCKWELL STUDIONS'a ait bir rozet bulunur. Böylece örümcek adam kız arkadaşı MARY JANE'nin, ezeli düşmanı MYSTERIO tarafından kaçırıldığını anlar. Hemen kıyafetini değiştirerek örümcek kostümünü giyer ve ROCKWELL STUDIOS'un bulunduğu yere gider. İşte oyun da burada başlıyor. Amacımız örümcek adama kız arkadaşını bulması için yardım etmek.

Oyun yüklendiğinde oyunu hangi dilde oynayacağınızı belirtmenizi sağlayacak bir menü geliyor.

Burada;

1- İngilizce
2- Fransızca
3- Almanca
4- İspanyolca

seçenekleri bulunmakta.

Hangi dilde oynamak istiyorsanız gerekli tuşa basın. Daha sonra ekranda bir pencere açılacak ve örümcek adam ve kız arkadaşı hakkında bazı sorular sorulacaktır.

Burada;

* Örümcek adamın göz rengi
* Mary Jane'nin göz rengi

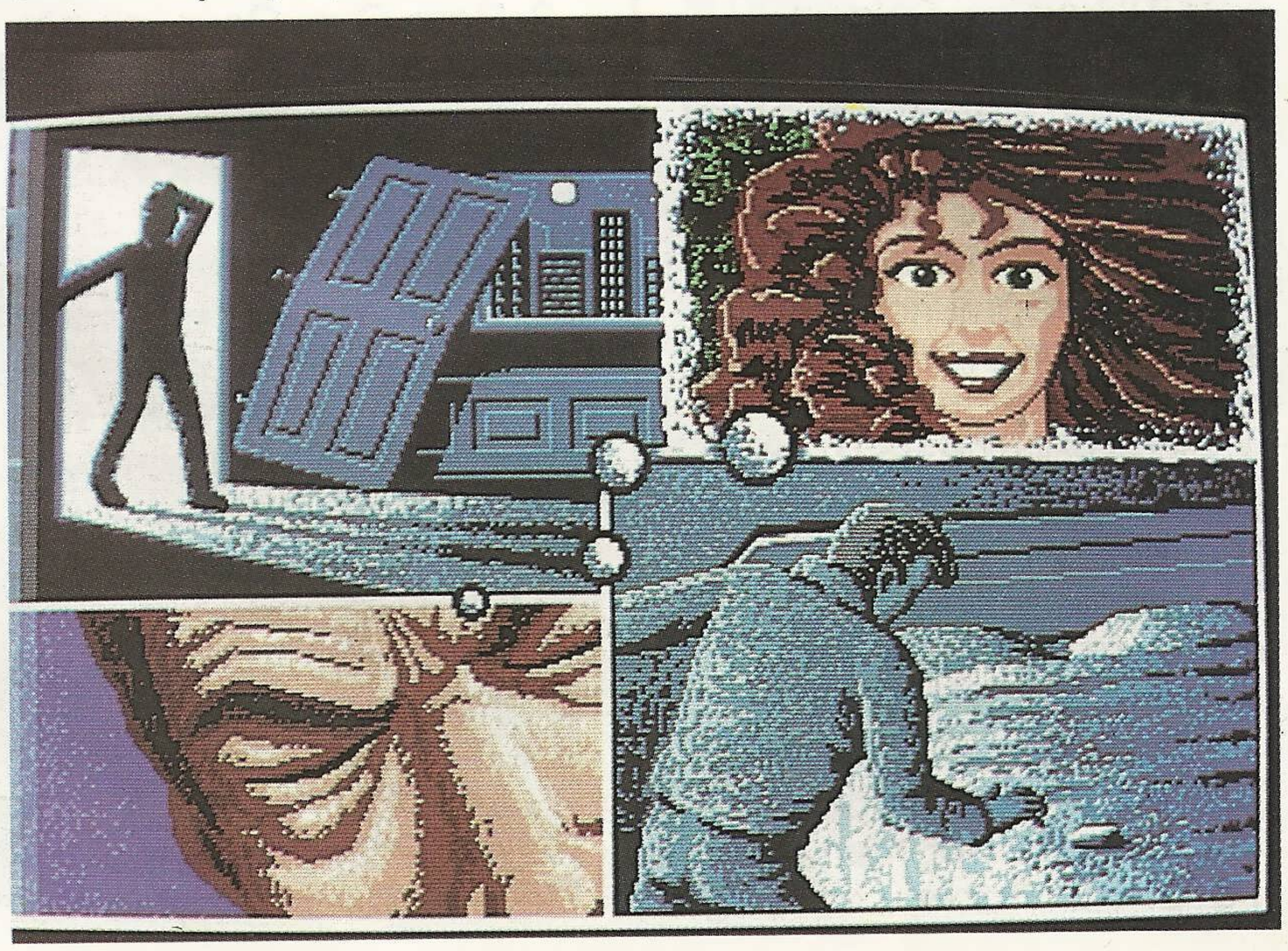
gibi sorular sorulmaktadır. Gerekli cevapları girdikten sonra oyunun ana menüsü ekrana geliyor.

Bu menüde;

1- PLAY THE GAME
2- SPIDEY TAKE 2
3- QUIT GAME

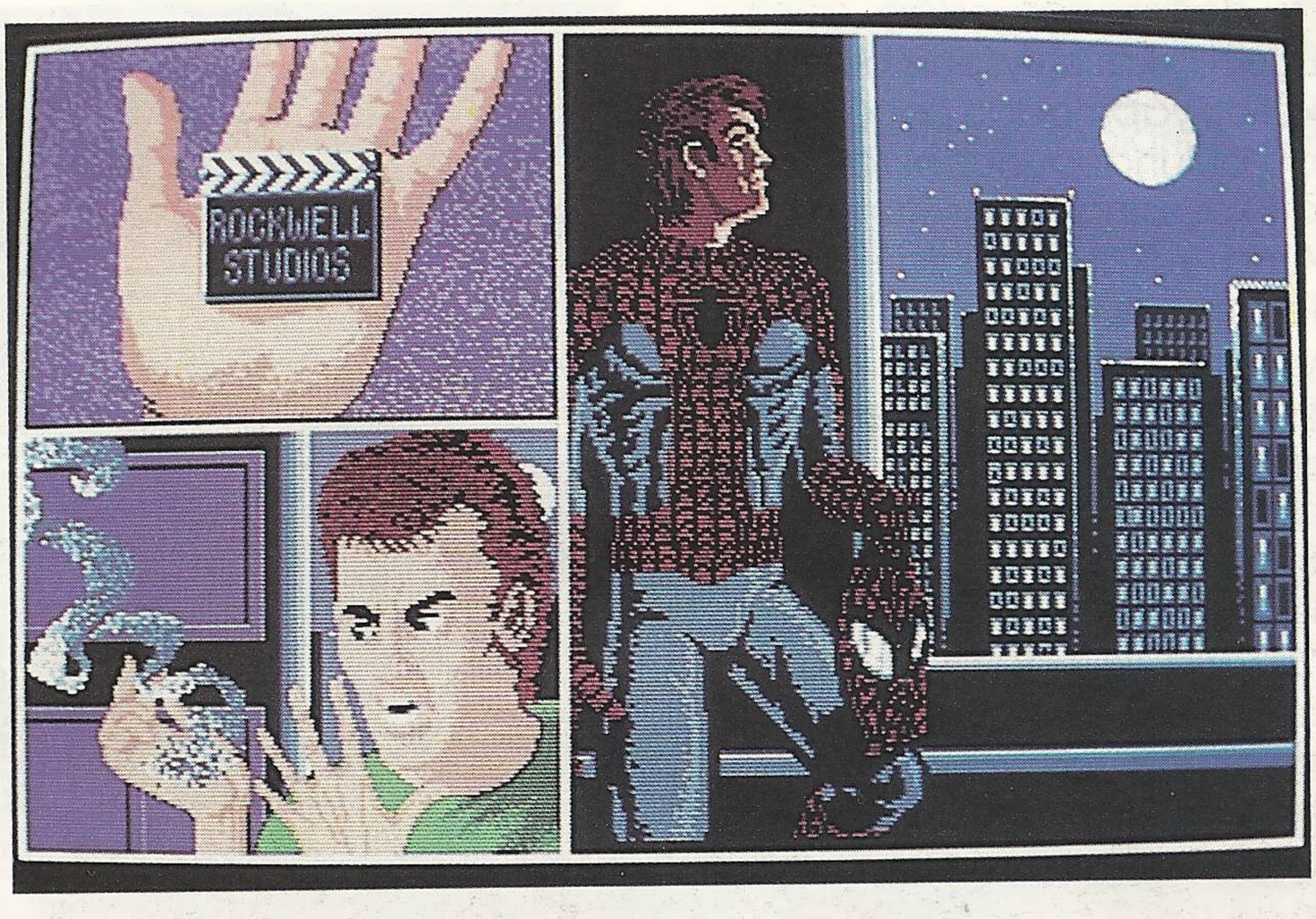
seçenekleri bulunmaktadır. 1'e basarak oyuna başlayabilirsiniz.

2 numaralı seçenek oyuna kaldığınız yerlerden başlamanızı sağlar. Oyunda SPIDEY TA-



KE adlı bir oda bulunmakta. Buraya geldiğinizde TAKE sayısı 1 artıyor. Ama bu sayıyı arttırmak için hep aynı SPIDEY TAKE odasına giremezsiniz. Oyunda ilerledikçe değişik yerlerde bu odalardan çıkacak. Ve bu odalarda sizin kaçıncı kademede olduğunuzu gösterecek. Bu yüzden de oyuna başlarken SPIDEY TAKE 0 olarak gösteriliyor. Yani oyuna 0. kademeden başlıyorsunuz. Bu odaların bir özelliği de yaralarınızı tedavi etmeye yarıyor. Oyun ekranın sol tarafında büyük bir örümcek adam resmi var. Robotlara, ateşe, elektrikli bölgelere ve laser ışığı bulunan çubuklara değdiğiniz zaman elbiseniz, en alttan başlıyarak yukarı doğru azar azar kayboluyor. Elbisenin altından Örümcek adamın iskeleti ortaya çıkıyor.

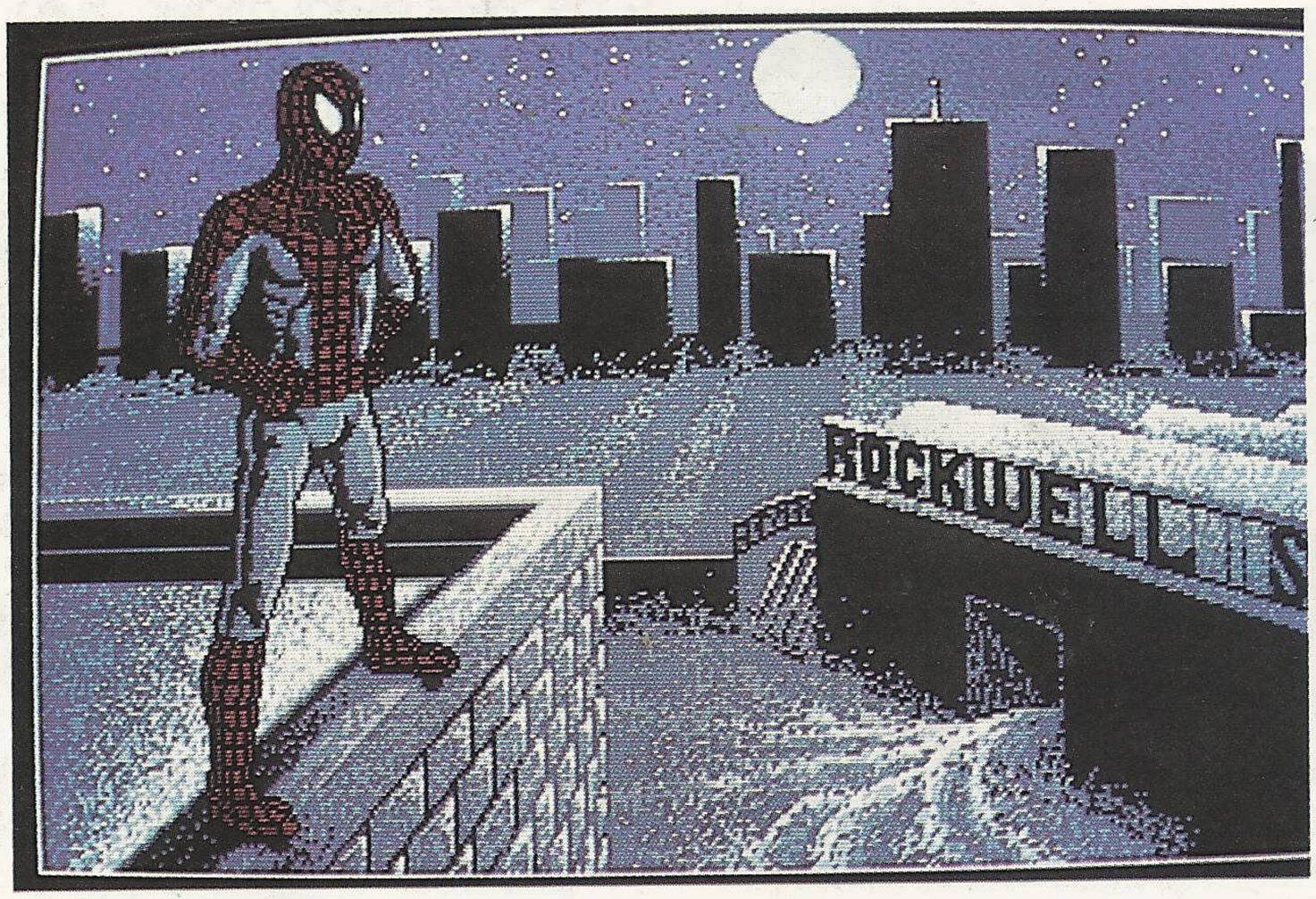
Oyun başladığında kumanda ettiğiniz örümcek adam çok küçük. Ama sakın bu sizi oyundan caydırmasın çünkü örümcek adamın yaptığı hareketler gerçekten de mükemmel. Her tarafa dolaşabiliyorsunuz. Tavanda ters yürüyebiliyorsunuz. Ayrıca plazmatomatik ağınızı da istediğiniz yere atarak aynı bir örümcek gibi hareket edebiliyorsunuz. Çömelerek yerde sürünebiliyorsunuz. Evet, hareketler çok iyi. Ama oyun işlev bakımından aynı RICK DANGEROUS II'ye benziyor. Aynı onun gibi odaların içinde geziyorsunuz ve bir yerden başka bir yere geçebilmek için bazı düğmelere basmanız gerekiyor. Ama oynanabilirlik RICK DANGEROUS II kadar zor değil. Yani nerede hangi düğmelere basmanız geretiğini kendiniz de çözebiliyorsunuz.



Aslında bu oyunu dergide yazmak çok zor. Çünkü oyunda yazılmakla anlatılamayacak bazı bölümler var. Bu bölümleri ancak oyun esnasında göstermek gerekir. Bu yüzden lütfen kusuruma bakmayın.

Başta da anlattığım gibi amacınız kızı kurtarmak. Bu yüzden de ilk başta sağa daha sonraları nereden çıkış bulursanız oraya gitmeniz gerekecek. İlk ekranı geçmek için helikopterin üzerine çıkın. Helikopter yukarı doğru hareket edecek ve sizi yukarı taşıyacaktır. Sağa doğru biraz yürüdüğünüzde ilk düğmeye basmış olacaksınız. Bu yüzden de orada bulunan bloğu yok etmiş, binaya girmek için bir delik açmış olacaksınız. Binaya girin ve en alt kata geçin. Daha sonra yine sağa gidin. Dikkat edin burada bir robot var. Bu robotu imha etmek için ona ağ atın. Robot bir süre hareket edemez hale gelir. Ama sakın şunu unutmayın. Hareketsiz hale getirdiğiniz yaratıklara değmeyin. Aksi takdirde enerjinizden bir parça gidecektir. Robota değmeden üst kata çıkın. Burada mavi renkli bir sütun göreceksiniz. Bu sütunu yok etmek için ekranın sağındaki duvarda bulunan ve üzerinde mavi nokta bulunan düğmeye basmanız gerekecek. Eğer bunu da başarabilirseniz geriye anlamanız gereken bir düğme stili daha kalıyor.

Sütunu yok ettikten sonra sola gidin ve oradaki küçük robota değmeden (bunu yapmak için tavana yapışın ve çömelerek yürüyün) karşıya geçin ve oradaki düğmeye basın. Daha sonra yine robo-



ta değmeden sağa geçin. Eğer dikkat ettiyseniz bu hareketleri yapmadan önce şu anda bulunduğunuz ekranın sol alt köşesinde bir sütun vardı. Ama yukarıda anlattığım işlemleri yaparak bu sütunu da yok ettiniz (İnşallah!!!). Bu delikten içeri girin. Şimdi asansördesiniz. Asansörün iki tarafında düğmeler bulunmakta. Bunlara basarak yukarı çıkabilir ya da aşağı inebilirsiniz. Yukarıdaki odaya girdiğinizde kendinizi değişik bir odada bulacaksınız. Ekranın ortasında sağa sola giden bir robot ve sizin tam yanınızda da bir düğme göreceksiniz. Düğmeye bastığınızda robotun hareket ettiği alanın ortasında bir delik açıldığını göreceksiniz. İşte daha ilerki kademeleri oynamanız burada yapacağınız hareketlere bağlı. Zamanlamayı iyi ayarlayıp robot tam deliğin üzerindeyken düğmeye basmanız gerekiyor. Eğer robotu aşağı atarsanız şimdi bir kademe geçmeye hazır olun. (Aynı zamanda bir TAKE alacaksınız)

Robotu aşağı attıktan sonra hemen asansöre dönün ve diğer düğmeye basın (ya da oraya doğru ağ atın). Bir kat aşağı inince sağdaki kapıdan içeri girin ve işte LEVEL 1. Alt kısımda yanıp sönen, elmasa benzeyen nesneler bulacaksınız. Bu nesnelerin üzerine atlayın ve yaralarınız geçene kadar orada kalın. Daha sonra ekranın ortasında bulunan ve ters L şeklinde olan cismin uç noktasına çıkın.

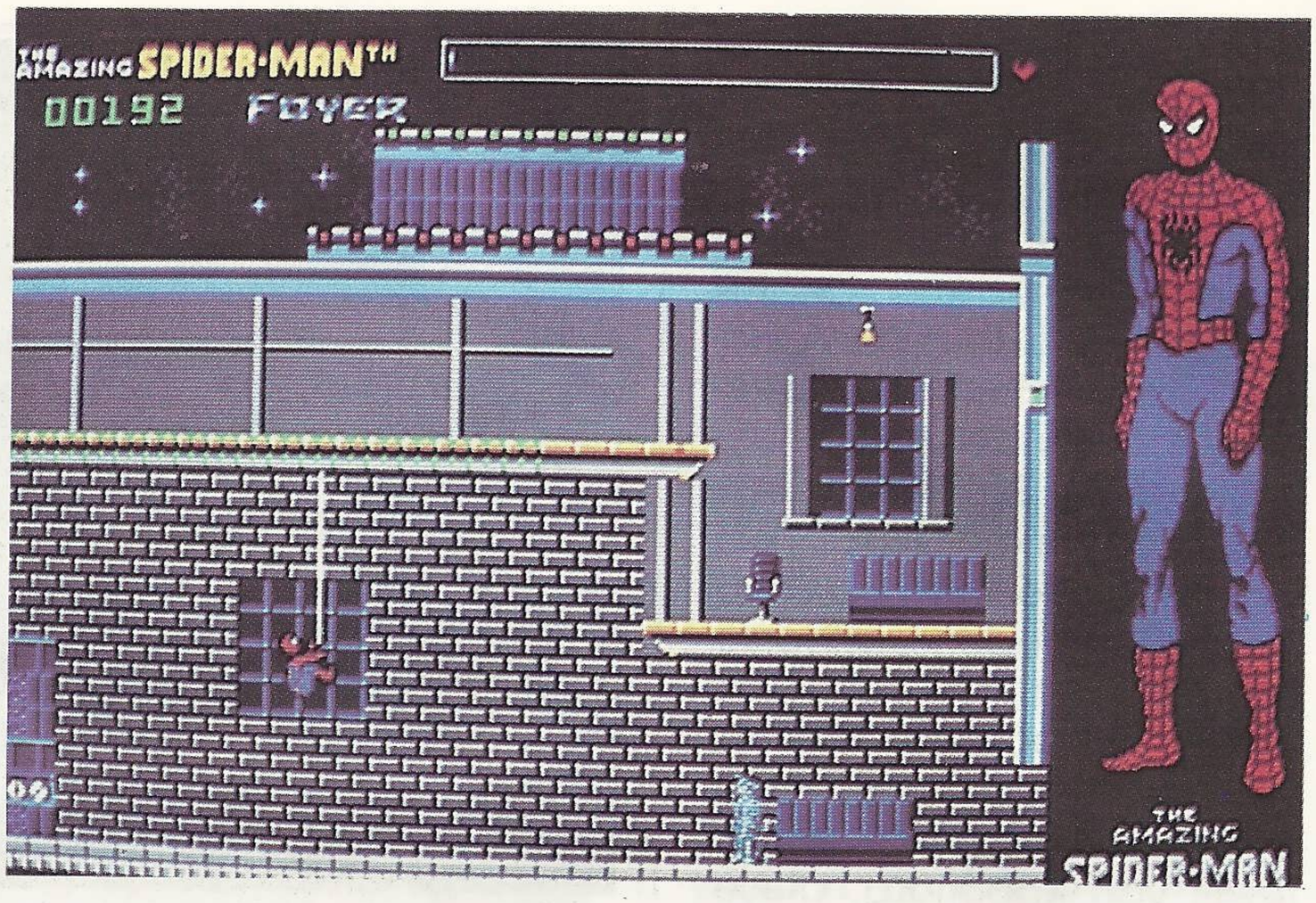
```
        * - işte buraya çıkın.
        *
******
******
******
```

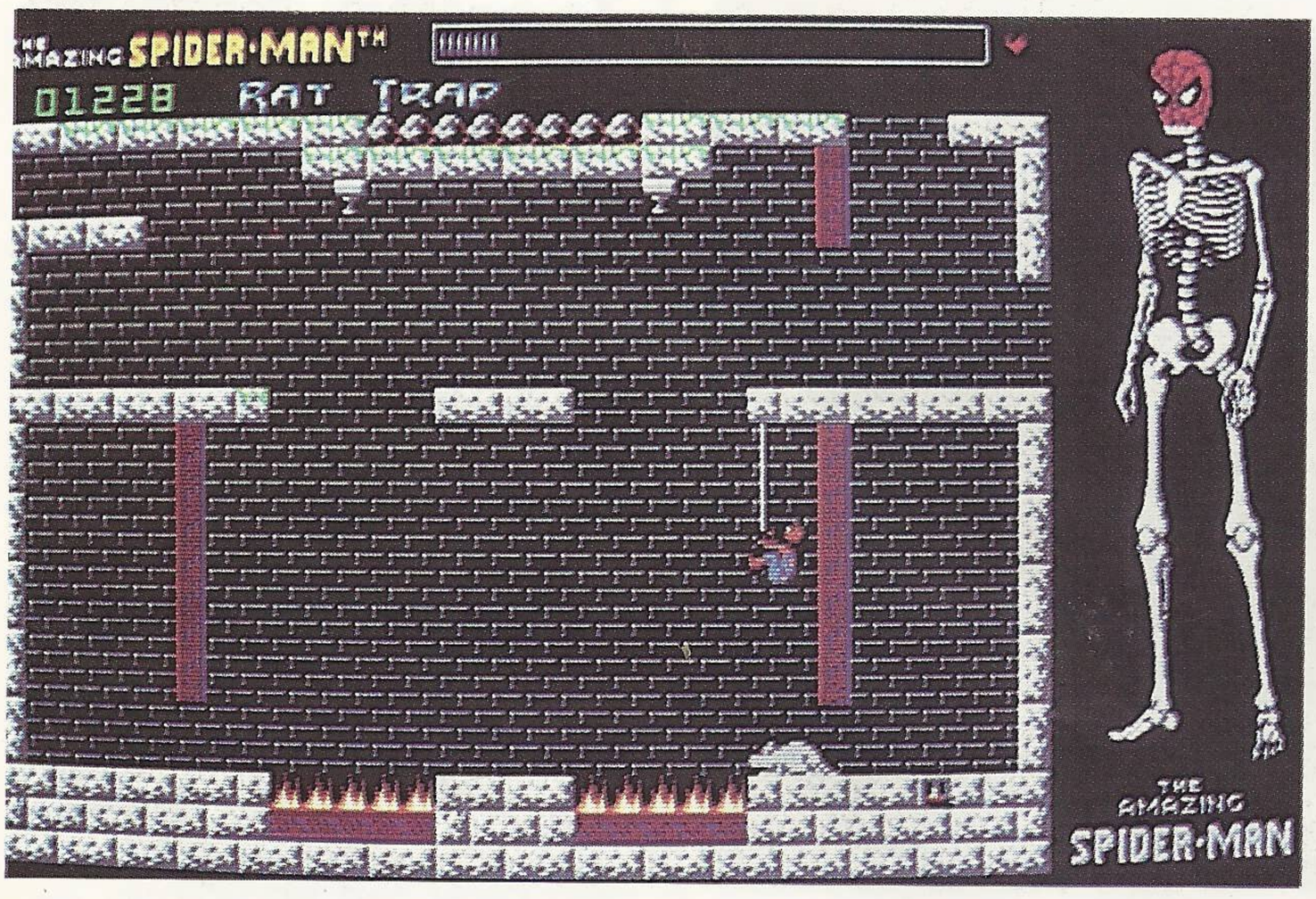
Daha sonra ekranın tam üstünde bulunan delikten yukarı çıkın. Bundan sonrası düğmeleri açıp kapayarak, kapalı yerleri açma, sütun bulunan yerleri düz, düzlükleri yatay sütunlarla doldurma gibi işlemlerden oluşuyor. Tabii bu işlemler yardımıyla sürekli değişik odalara geçebilirsiniz. SPIDEY TAKE 2 olduktan sonra (sanırım buraya kadar artık kendi çabanızla gelebilirsiniz) yine ekranın üst kısmında bulunan delikten yukarı çıkıyoruz ve sola doğru ilerliyoruz. Buradaki robotu dondurarak yanda bulunan gökdelene tırmanmaya başlıyoruz. Duvarda yeşil renkli tuğlalar var. Bu tuğlalara değerseniz ayağınız kayıyor ve aşağı düşüyorsunuz. Bu yüzden karşılıklı duran bu iki duvara tırmanırken zikzak çizin. Yani önce sağdakinden çıkın, yeşil yere gelince (buraya değmeden) soldakine atlayın, daha sonra yine sağ ve en son sol. Gökdelenin tepesinde bir dinazor bulunuyor. Onu ağ atarak etkisiz hale getirin. Dinazorun yanından geçerek aşağı atlayın. Burada da bir düğme var, bunu kullanın ve sonucunu kendiniz görün. Daha sonraki ekranlarda düğmeleri kullanarak laser ışınlarını ve elektrik akımını kesin ve ilerlemeye devam edin.

Oyun konu bakımından gerçekten çok iyi. Yaptığınız hareketler de çok orijinal. Bu oyunda hepinize başarılar ve SABIRLAR dilerim...

Commodore 64 - AMIGA 500

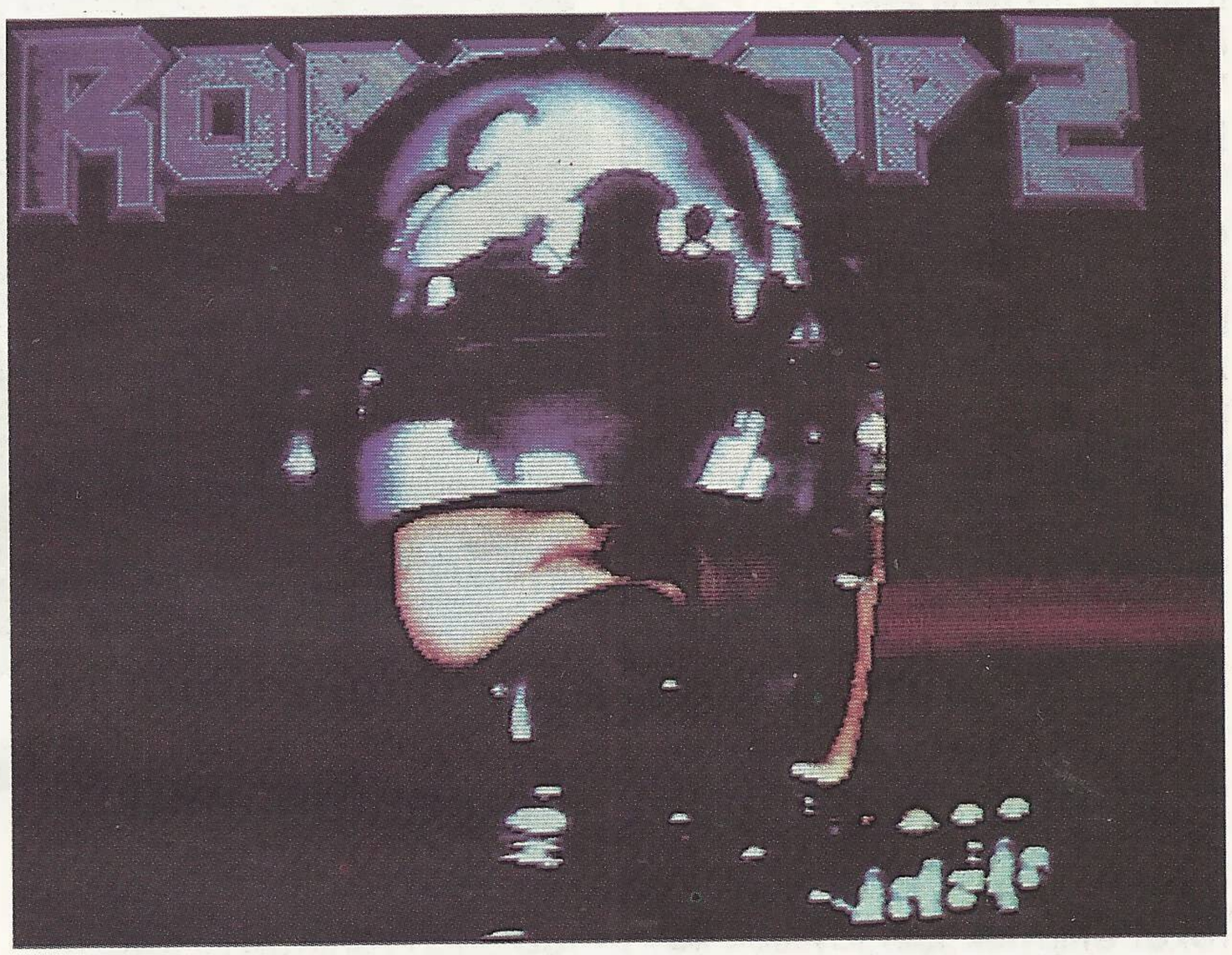
Grafik	: 6
Müzik	: 7
Oynanabilirlik	: 9
Genel	: 7





ROBOCOP II

Team Bronx



2. yüzyıl... New York... Suç oranı en yüksek olan şehir... Yerel polis artık görevini yapamaz halde... Bir polis memuru... Adı Murphy.. New York'un en belalı mahallesinde, terfi ettiği devriye görevine çıkmak üzere. Murphy bayan yardımcısıyla New York'un en belalı en pis mahallesinde devriye gezmeye başlar. Ve çıktığı ilk görev sırasında serseriler tarafından öldürülür. Daha sonra devlet teşkilatı tarafından geliştirilmiş bir projeye alet edilir. Bu projenin amacı süper bir polis yaratmaktır. Ama bu polis, yarı insan yarı robottan oluşan bir androidi andırmaktadır. Ama fiziki görüntüsü bakımından bir robota benzer.

Gerekli işlemlerin tamamlanmasından sonra artık bu yarı insan yarı robot yaratık göreve hazırdır. Ve işte bu yaratığın adı ROBOCOP, yani robot polistir. Amacı ise New York'taki suç oranını azaltmak ve toplumda huzursuzluk yaratanları ortadan kaldırmaktır. Her türlü yetki kendisine verilmiştir. Kurallara uyulmaması halinde birkaç ikaz ve daha sonra gereken ceza verilir.

İşte Avrupa ve Amerika'da hasılat rekorları kıran bir filmin yani ROBOCOP'un öyküsü böyle. Filmin bu kadar tutulduğunu gören yetkili kişiler ardından oyunun da yapılmasını sağladılar. Tabii ki Robocop'un oyunu, film oyunları ile ünlü olan OCEAN firması tarafından yapıldı. Daha sonra ilk bölümü çok beğenilen ROBOCOP, ikinci bölümünün de çekilmesine sebep oldu. Ülkemizde gösterime girmeyen ROBOCOP II'nin, filminden önce oyunu geldi.

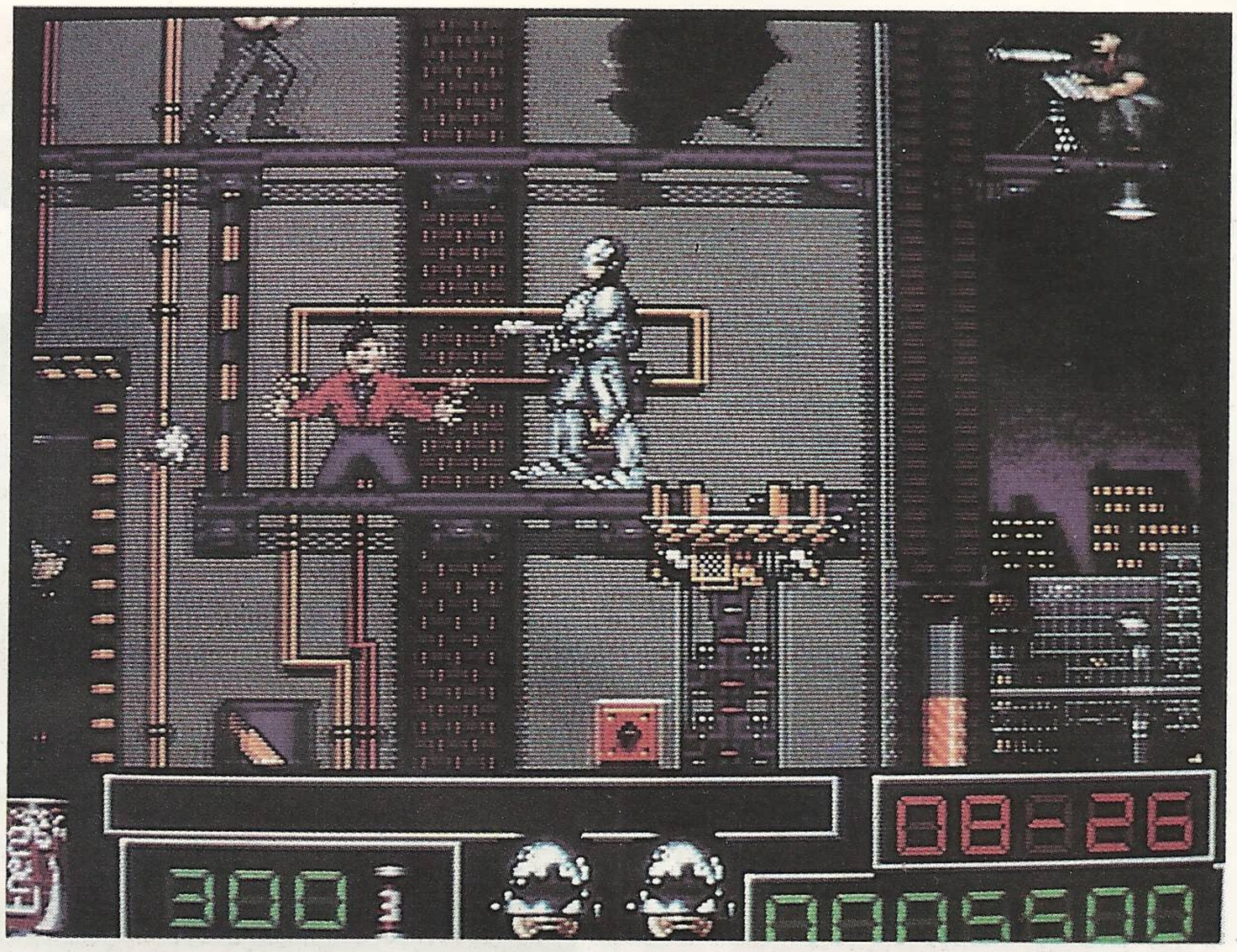
Oyunun ilk bölümünü oynayanlar hatırlayacaklar, oyun tam bir SHOOT'EM RIGHT. Amacınız sağa doğru ilerleyip karşınıza çıkan adamları öldürmekti. İkinci bölüm de bire benziyor ama grafikler diğerine göre daha iyi, efektler ve hareketler de gerçekten ilkine göre çok çok iyi. Oyunun ilk başında çıkan dijitize resimler oyuna ayrı bir renk katmış.

Oyun yüklendiğinde ateş tuşuna basarak ilk ekrana geçiyoruz. Sağa doğru ilerleyebilmek için sürekli ateş etmemiz gerekiyor. Binadan içeri girdiğinizde bir sürü adamın size ateş ettiğini göreceksiniz. Ama kullandığınız silahın da yetersiz olduğunu anlayacaksınız. Hemen yanınızda duran kasayı, ateş ederek patlatın ve oradan çıkan objeyi alın. İşte yeni bir silahınız oldu. Bu silahla üç yöne birden ateş edebilirsiniz. Bu arada siz yine karşınıza çıkanları öldürmeyi

ihmal etmeyin. Dizlerinin üzerine çökmüş, kırmızı ceketli ve 'HELP ME' diye bağıran kişiler, rehineler. Onları kurtarmanız gerekiyor. Bu işlemi yapmak için adamlara değmeniz kafi. Kaza ile rehineleri vurursanız eksi punlar alıyorsunuz. Yerlerde benzin varilleri var. Bunları patlatmanız gerek. Variller patlayınca, üzerlerinde 'N' harfi yazan objeler ekrana çıkıyor. Siz bunları da almak zorundasınız. Çünkü bunlar nükleer enerji kapsülleri. Bazı yerlerde COCA-COLA makineleri var. Bunları patlatarak ekranda kutu-cola objesi çıkartın ve bunları da alın. Kutu-cola size enerji kazandıracaktır.

Ekranda hareket etmek için bazı yerlerde asansörler de var. Yukarıdan düşen bazı objeler var. Bunlara değdiğiniz taktirde adamınızı doğru hareket ettirmek için joystick ile ters hareketler yapmanız gerekecek.

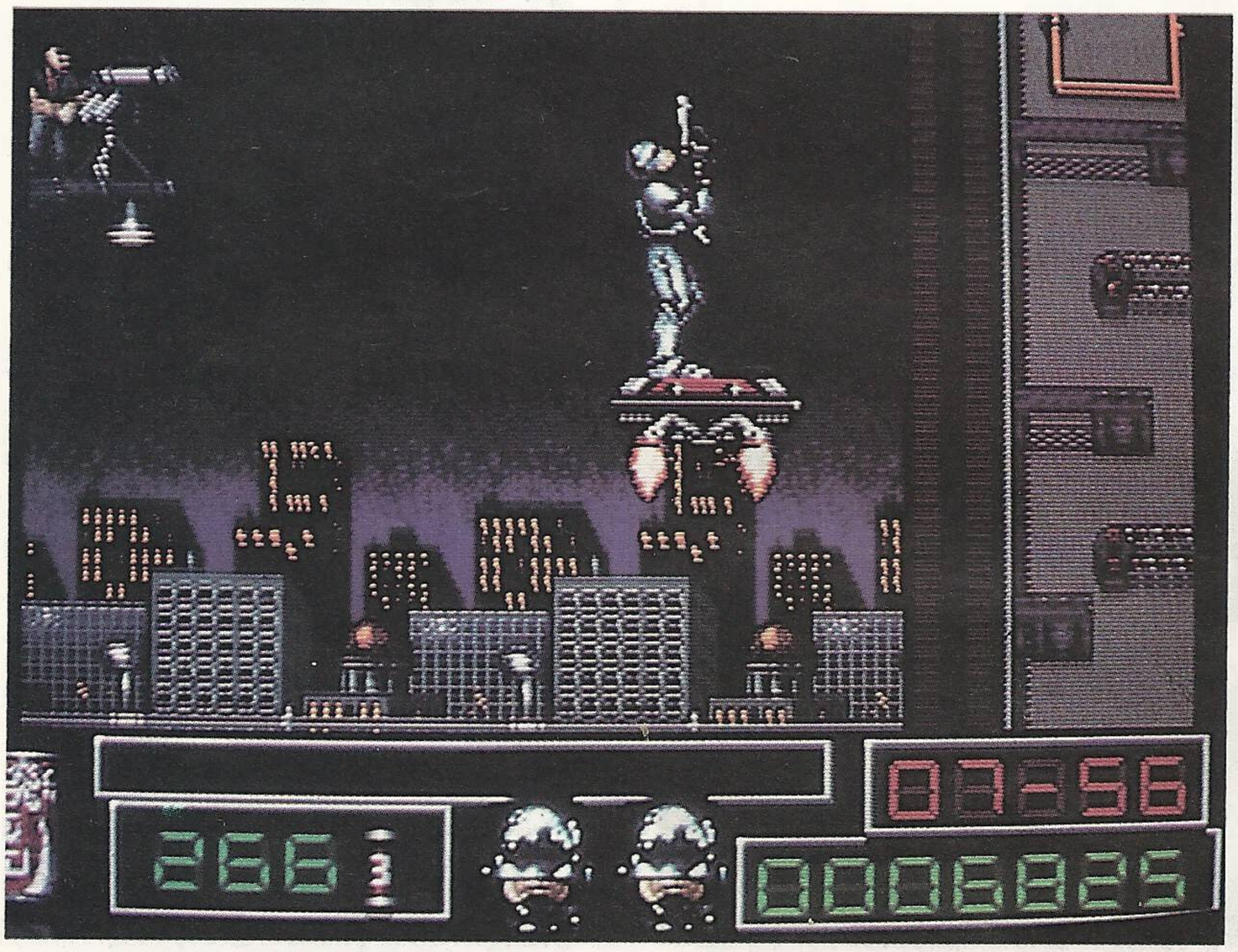
Ekranın sol alt köşesinde enerji seviyenizi gösteren bir Cola kurtusu var. Bu kutu siz vuruldukça küçülüyor. Ayrıca oyunda üç hakka sahipsiniz. Kutu-Cola'nın yanında bulunan tabloda aldığınız silahın kaç mermi attığı gösteriliyor.



Burada yazan sayı siz ateş ettikçe azalıyor ve sıfır olduğunda oyuna ilk başladığınız silahla devam ediyorsunuz. Bu tablonun yanında iki adet ROBOCOP kafası bulunmakta. Bu kafalar siz yandıkça Murphy'nin suratını alıyor. Bu şekillerin yanında skor tablosu ve en üst kısımda zamanınız gösteriliyor.

Oyun çift disket (AMIGA'da)... Ve gerçekten de çok iyi. Özellikle oyun başında ve yükleme sırasında kullanılan dijitize resimler çok iyi olmuş. Grafik ve ses bakımından birinci bölümden daha iyi olan ROBOCOP II, kademe geçilmesi bakımından zor. Çünkü aynı anda 6-7 kişiyle savaşıyorsunuz. Düşmanlarınızın kimi roket atar, kimi bazuka, kimi tabancı, kimi elbombası ve kimisi de lazer silahı kullanıyor. Son olarak oyunda dikkat edeceğiniz bir yer de pres bölümleri ve elektrik hatları. Presin altından geçerken ezilmemeye çalışın ve elektrik hattına değmeyin.

Oyunun ikinci kusuru da vurulduğunuz zaman olduğunuz yerden başlamıyorsunuz. Oyuna ilk başladığınız yerden başlıyorsunuz. Ama ROBOCOP'u sevenler için bu yıldırıcı bir etken olmasa gerek.

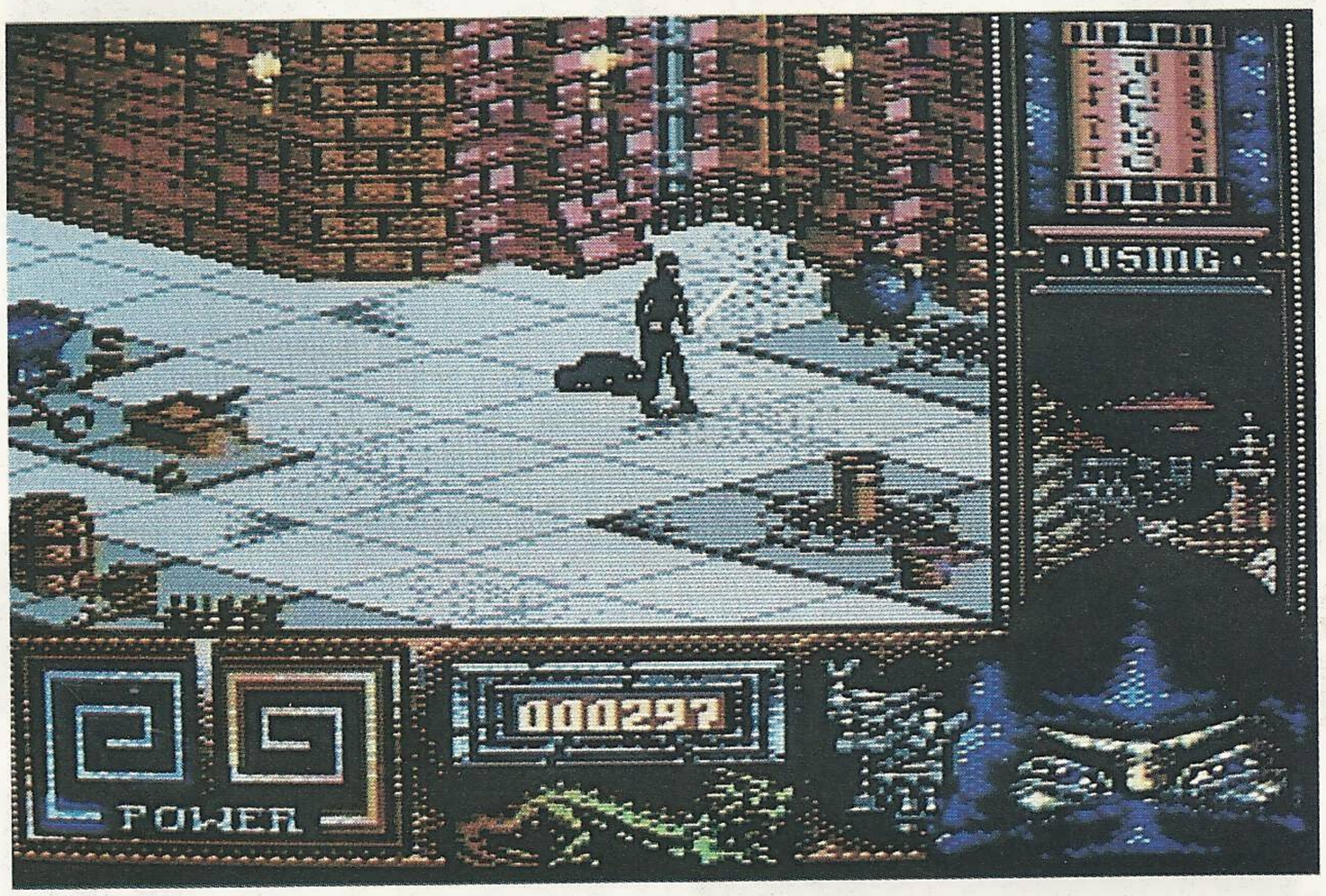


AMIGA 500-Commodore 64

Grafik	: 9
Müzik	: 7
Oynanabilirlik	: 7
Genel	: 8

LAST NINJA III

TEAM BRONX



Sanıyorum iki yıl önceydi; bir sabah arkadaşımla birlikte bilgisayar oyunu almak için bir dükkana girmiştik. Oradaki adam bize LAST NINJA adında bir karate oyunu geldiğini söylemşiti.O zamanlar benim C-64'üm yoktu. Arkadaşım bu oyunu satın aldı ve onların evine gittik. Oyunu satan adam, LAST NINJA'nın ara yüklemeli uzun bir kaset oyunu olduğunu, oyun esnasında bazen kasetin arka yüzünü koymamızı söylemişti. Her neyse, biz alelacele bilgisayarı kurup hemen kasedi teybe taktık ve oyunu yüklemeye başladık. Sekiz dokuz dakika sonra oyun yüklenmişti ve biz ekranda gördüklerimize inanamamıştık. İkimiz de şok geçirmiştik. Ve ardından bu oyunun şimdiye kadar oynadığımız en iyi karete oyunu olduğuna karar vermiştik.

Aradan bir yıl geçmişti. Artık benim de C-64'üm ve bir disk drive'ım vardı. Bir gün başka bir arkadaşım bana telefon açıp LAST NINJA'nın ikincisinin çıktığı haberini verdi ve bu oyunun kendisinde olduğunu da ekledi. Ben de disketlerimi alıp koşa koşa arkadaşımın evine gittim. Yüklediği oyunun adı LAST NINJA II idi. Bu günden sonra her Commodore'cunun ağzında ya LAST NINJA I ya da LAST NINJA II ile ilgili sözler dolaşmaya başladı. Evet bu iki oyunun da C-64'ün en çok satan klasik oyunlarından biri olmuştu. Bu oyunu oynayanlar artık oyunu bitirmek için ellerinden gelen her şeyi yapmak için büyük çaba sarfediyorlardı.

Her neyse, bu olaylar geçmişte kaldı. Geçenlerde elime yeni bir parti oyun geçti. Disketlerin directory'sine baraken bir de ne göreyim LAST NINJA III!!.

Çok şaşırdım ve de sevindim. Hemen programı yükledim. Oyun yine SYSTEM III firması tarafından yapılmıştı. Ama SYSTEM III, eski elemanları tarafından değil. Yani eski LAST NINJA'ları yapan ekip bu yeni versiyonu hazırlamamıştı. Bu yeni versiyon, Avrupa'da yaşayan bir kırıcı grup, X-RAY tarafından yapılmıştı. Ve SYSTEM III'e programın telif hakları satılmıştı.

Oyunun oynanışı aynı ilk bölümlerde olduğu gibi. Amacınız da hemen hemen daha önceki bölümleri andırıyor. Grafik olarak eskilerinden çok daha mükemmel. Hatırlayacağınız gibi daha önceki bölümlerde de eşya toplama olayı vardı. Toplayacağınız obje, odaya girdiğiniz sırada bir kere parlıyor daha sonra da kayboluyordu. Yani ilk seferde gördünüz gördünüz, yoksa objeyi bulmanız çok zor oluyordu. Last Ninja'nın bu bölümünde ekranın sağ üst köşesinde bulunan bir pencere var. İşte orada toplamanız gereken parçalar gösteriliyor. Ekrandaki renk kalitesi aynı AMIGA gibi. Çok renk kullanılmış ve oyun daha canlı bir hale getirilmiş. Oyunda dövüştüğünüz adamlar şunlar:

* POLİSLER: Evet yine ellerinde cop size saldırıyorlar.

* SKINHEAD'LER: Dazlaklar. Kimisinin elinde bıçak, kimisinin elinde beyzbol sopası ve kimisinin elinde de zincir bulunmakta.

* PUNK'LAR: Bunlar da SKINHEAD'lere benziyor.

* CELLATLAR: Size saldıranların bir grubu da bunlar.

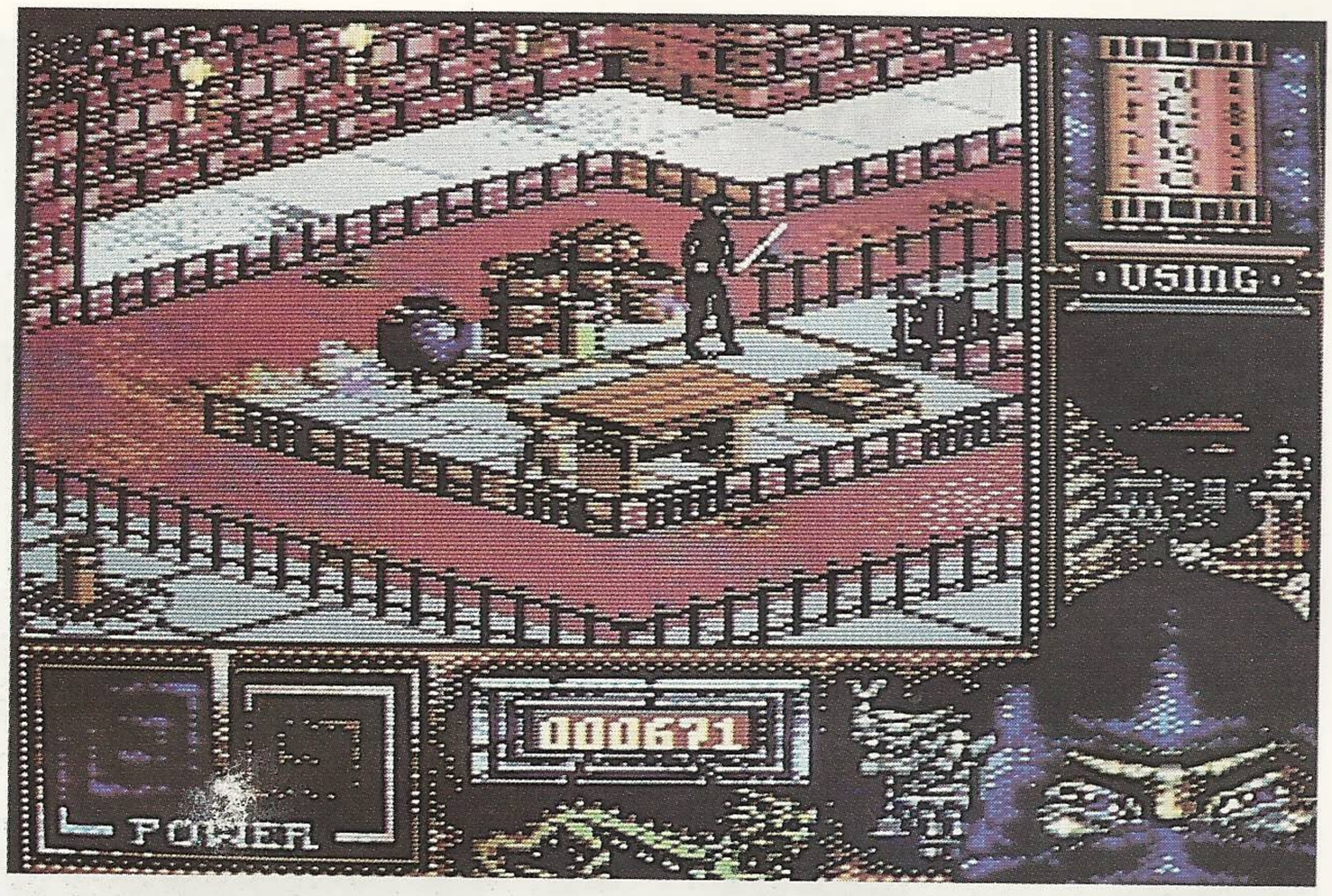
Oyun içindeki ilerlemeler, hareketler aynı LAST NINJA II'ye benziyor. Bazı bölümlerde adamınız ilerleyemiyor. Buraları geçmek için takla atarak ilerleyin. Klavyeden 'P' tuşuna basarak oyunu dondurabilirsiniz.

Ayrıca 1-2-3-4-5-6-7-8-9-0 tuşlarına basarak değişik odalara ışınlanabilirsiniz. Oyun mahzen, zindan gibi yerlerde geçiyor. Amacınız buradan kaçmanın yollarını bulmak ve bu arada size saldıran kişileri öldürmek. Size saldıran biri ile dövüşürken diğer bir elinizle "SPACE" (boşluk tuşu) tuşuna basarsanız rakibinizi daha kolay imha edebilirsiniz.

Ekran dizaynı şöyle. Yine ekranın ¾'lük kısmı oyunu oynadığınız alan. Sol alt köşede sizin ve dövüştüğünüz kişilerin

enerjisini gösteren bölüm var. Dövdüğünüz adamlar bir süre sonra enerjileri tam olarak ayağa kalkabiliyorlar. Bu yüzden bir adamı bayıltınca hemen o ekrandan almanız gereken objeyi alın ve odayı terkedin. Enerji panosunun yanında skor tablosu bulunmakta. Onun yanında yine bir ninja resmi bulunmakta. Sağ üst köşede de almanız gereken objeyi gösteren bölüm var.

Evet aslında bu oyun anlatmakla olmayacak bir şey değil. Kendinizin görmesi gerek. Esrarengizlikten hoşlananlar bu oyuna bayılacaklardır çünkü oyun mahzenlerde zindanlarda, işkence odalarında ve garip yerlerde geçiyor. Özellikle bir de LAST NINJA hayranı iseniz işte bu oyun tam size göre. Bana kızmazsanız şunu da eklemek istiyorum. Şu anda açıklamış olduğum



oyun LAST NINJA III'ün PLAYABLE PREVIEW VERSION'u yani oynanabilir demo versiyonu. Ama oyun içerisinde en az 30-40 oda bulunmakta. Çok yakında oyunun tam versiyonu gelir. O zaman da (başarabilirsek) oyunun tam çözümünü açıklarız!

Commodore 64

Grafik	:	10
Müzik	:	9
Oynanabilirlik	:	8
Genel	:	9

erle BILGISAYAR

CLUB ELITE üyeliği sizi bekliyor. İşte sahip olacağınız avantajlardan bazıları:
* Periyodik bültenler
Bültenlerimizdeki konulardan bazıları
— Makine dili kursu — Sizlerden gelen sorulara cevaplar
— Amigadan haberler — Program açıklamaları
— Programcılık bilgileri — Çeşitli kitapların tanıtımı
— Müzik, grafik, iş programlarının açıklamaları
Ve daha bir çok bilgi
* Her ay adresinize liste
* 2500'e yakın çeşitli konularda programlar
* Amiga ile ilgili çeşitli konularda kitaplar
* Türkiye'nin ve KKTC'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi APS ile 24 saat içerisinde ulaştırıyoruz.
Bizi telefonla arayarak veya mektupla adresinizi göndererek CLUB ELITE'a üye olabilirsiniz.
[ ] Amiganız yada IBM uyumlu iş makinanız varsa modem servisimizden yararlanabilirsiniz. Bilgi için bizi arayın.
[ ] İngilizce kullanma klavuzlu oyunlarımızın sayısı hızla artıyor. Artık programlarınızı hiç bir zorluk çekmeden kullanabileceksiniz. Dahasıda var. Bu tür programların çoğunda İngilizce klavuzun yanında TÜRKÇE klavuzda yer alıyor. Çok yakın bir zamanda AMOS ve Deluxe Paint 3.21'i hem İngilizce hem TÜRKÇE klavuzuyla alabilirsiniz.
İşte son gelen açıklamalı programlardan Bazıları:
— AMOS THE CREATOR — Vulcan — Fire Brigade
— F19 Stealth Fighter — Waterloo — Golden Path
— B.S.S Jane Seymour — F.O.F.T — Supremacy
— Legend of FAERGHAIL — Cadaver — Khalaan
[ ] AMOS; yılın programı. AMOS BASIC ile yapamayacağınız şey yok. Bu değerli programa ingilizce kullanma klavuzu eşliğinde sahip olabilirsiniz. Pek yakında AMOS'u, TÜRKÇE kullanım klavuzundan takip edebileceksiniz.
[ ] 2MB hafıza kartı bilgisayarınızın hafızasını 2.5MB'a çıkarıyor. Hafıza kartımız genişleme özelliğine sahiptir. İsterseniz 512KB kapasitede alın ileride kapasitesini arttırın. 512KB, 1MB, 1.5MB veya 2.0MB'lık dört farklı seçenek inanılmaz fiyatlarla sizleri bekliyor.
[ ] Televizyonunuzu monitör olarak kullanmak isterseniz SCART bağlantımız için bilgi isteyin.
[ ] Siyah beyaz printer fiyatına renkli printer :
STARLC200C
[ ] Her türlü intro maker ve seka source code'ları.
[ ] 400 disketlik muhteşem bir UTILITY arşivi
[ ] EXCELLENCE yazı programını ingilizce kullanma kitabı ile birlikte temin edebilirsiniz.
[ ] AMAX II: Macintosh Emulator II çıktı. Artık hard disk'inizide kullanabilir, ses özelliklerinden yararlanabilirsiniz.

CLUB ELATE Ihlamurdere cad. No: 149 / 4 Beşiktaş / İSTANBUL **Tel: 159 98 02 - 161 08 47**

Commodore

Commodore

Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

Teleteknik/Commodore
okul öncesi, okula yeni başlayanlar
ve ilkokul öğrencileri için
hazır eğitim programları :

İlkokul öğrencileri için :
İlkokul 1.2.3. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Genel Yetenek Test
Bilçağ 5. Sınıf Matematik

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :
Anadolu Liselerine Hazırlık

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

akşamın

düşünda...

91

yeni yıla yeni bir ajanda...

sigorta ajandası

- ❑ sigortacılıkla ilgili önemli günler
- ❑ türkiye'deki şirketlerin adres ve telefonları
- ❑ sigorta şirketlerinin yerini gösteren istanbul haritası
- ❑ rakamlarla türk sigortacılığı
- ❑ sigorta terimleri
- ❑ hasarda neler yapılmalı
- ❑ yurtdışındaki büyük şirketlerin adresleri
- ❑ yurtdışında uygulanan sigorta türleri

gökçe

reklam yayın tasarım film
tanıtım
organizasyon

kırağı sok.34/5 80260 osmanbey ist
tel 148 44 42 - 148 10 45 fax 147 81 98

gökçe reklam ile çalışmak ayrıcalıktır.

GEOS VIII

Celal & Vedat Hallaç

Bir aylık bir aradan sonra GEOS programlama kursuna devam ediyoruz. Artık bu yazı dizisi sadece GEOS programlamasını değil; GEOS Desktop, geoWRITE, geoPAINT gibi GEOS programlarının kullanımlarını ve gizli yönlerinin açıklanmasını da kapsayacak. Yani bu aydan sonra tek başlık altında iki konuyla devam edeceğiz.

GEOS PROGRAMLAMA KURSU

Bu ayki program konumuz GEOS grafik rutinlerinin makine dilinden çağrılması. daha önce de belirttiğimiz gibi GEOS, menüler, ikonlar, pencereler gibi özellikleri desteklemek için yüksek çözünürlük (high resolution) grafik ekranını kullanır. Eğer yüksek çözünürlüklü grafik ekranlarıyla aranız iyi değilse, ya dergimizin eski sayılarında yayınlanmış yazılardan ya da 'Programcının El Kitabı'ndan bu konu hakkında bilgi edinmeniz, yazıyı daha rahat anlamanız açısından oldukça yardımcı olacaktır.

En genel anlamıyla ekrana herhangi bir şey çizmek, ekran RAM'inde bulunan bazı bitleri '1' veya '0' yapmaktır. Değeri 1 olan bitlere 'önplan rengi', 0 olanlara ise 'arkaplan rengi' adı verilir. (DİKKAT!! bu 'önplan-arkaplan' kavramı normalde kullanılanından farklıdır. C-64 işletim sisteminde 'önplan rengi' ekranın rengini, 'arkaplan rengi' çerçevenin rengini belirtir.) GEOS'un normal ön/arkaplan rengi koyu gri/açık gri olarak belirlenmiştir (Hâlâ değiştirmediyseniz). Bu size biraz ters gelebilir çünkü genelde boş bir ekran siyah (ya da koyu bir renk) olarak düşünülür. Oysa bizde bunun tam tersi geçerli. Açık renkli bir ekran üzürene koyu renklerle yazı yazıyoruz.Bu tür kavramların kafanızı karıştırmasına asla izin vermeyin. Bu arada dikkat etmeniz gereken şey GEOS rutinlerinin grafik ekranının renk RAM'ını hiçbir şekilde etkilememesi. Yani değişik renkte bir şeyler çizmek isterseniz, programınızın renk RAM'ını da ayarlaması gerekiyor. geoPAINT programı da renkler konusunda bu yöntemi kullanmaktadır.

GEOS grafik destek rutinlerinin en önemli özelliklerinden biri de bir 'tampon grafik ekranı' bulundurmasıdır. Bu tampon ekranda asıl ekranın bir kopyası bulundurulup ve asıl amacı herhangi bir anda ekranın belli bir bölgesini eski haline çevirmektir. Bir bölgeyi eski haline getirmek terimi, bu bölgenin eski içeriğini tampon ekrandan asıl ekrana kopyalamak olarak açıklanabilir. Bu özellik çizim programlarına 'UNDO' işleminin eklenmesini oldukça kolaylaştırır.

Özellikle menüleri kullanırken tampon bölgeye sık sık başvurulur. Bir menü elemanını seçtiğinizde, tampon ekrandan menü boyutlarında bir bölüm olduğu gibi ana ekrana kopyalanır. Böylece menünüz kapanmış olur.

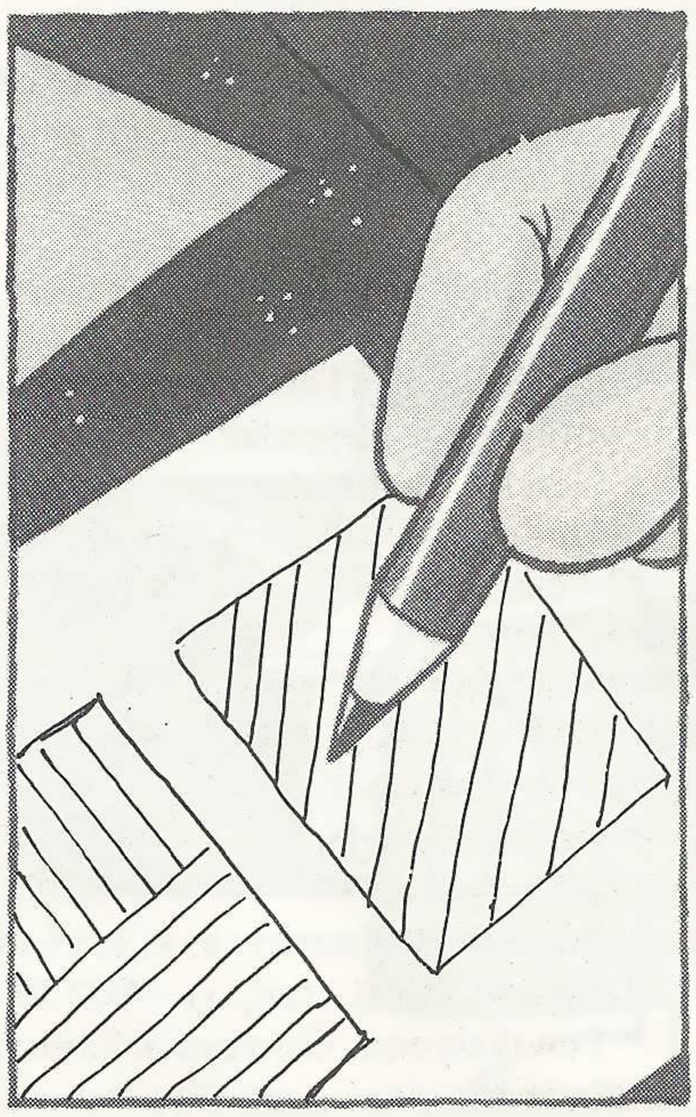
GEOS'un bir özelliği de, yapılan grafik işlemlerinin ana ekrana mı, tampon ekranı mı yapılacağını $002F adresinin ('displayBufferOn' label'ıyla tanınır) değerine göre belirlemesidir. Bu işlem için $002F adresinin 6. ve 7. bitlerine bakarak karar verilir. Eğer 7. bitin değeri 1 ise ana ekrana 6. bitin değeri 1 ise tampon ekrana çizim yapılır. İki bitin değeri de 1 ise her iki ekrana da çizim yapılır.

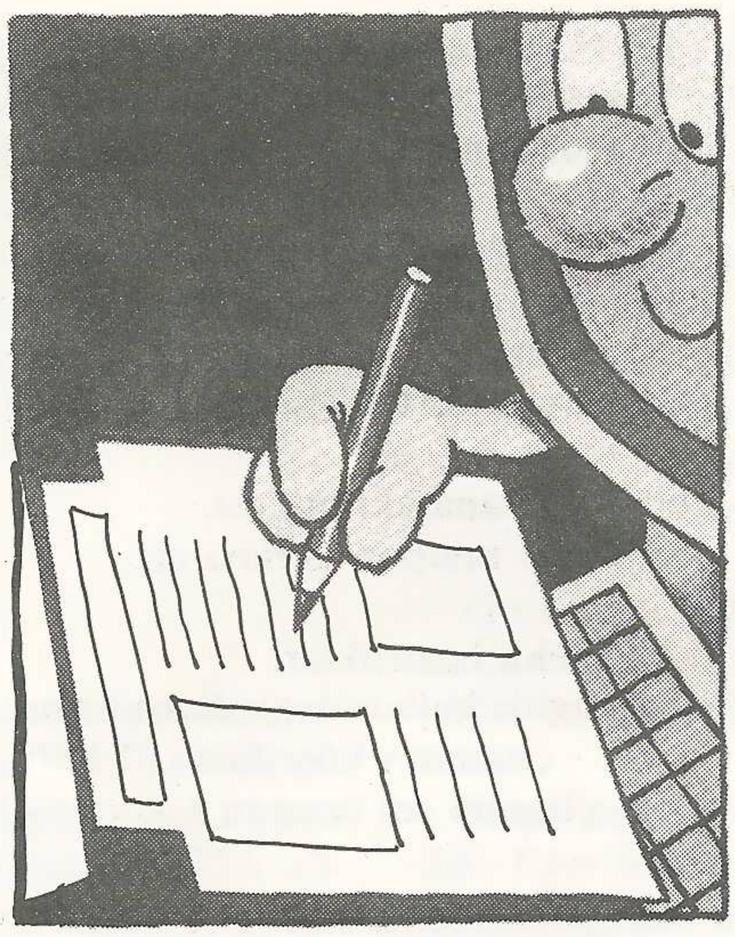
$2F adresinin en yaygın kullanım

şekli, herhangi bir grafik işlemini sadece bir ekrana yaptırmak, dolayısıyla sonradan kolayca silinmesini sağlamaktır.

Bazı programlar belleğe öylesine muhtaçtır ki, tampon ekranını programı yerleştirmek için kullanır. Bu durumda menüleri nasıl kullanacaklar acaba? sorusunu duyar gibi oluyorum. Programda hiç menü kullanmamak bir çözüm tabi ki. Fakat GEOS'u tasarlayanlar bunu da düşünmüşler ve 'RecoverVector' adlı bir vektör tanımlamışlar ($84B1-$84B2 adresleri). Bu vektör normalde RecoverRectangle (Bu rutin ne yazık ki gelecek sayıya kaldı!) rutinin adresini saklar ve GEOS bir menü veya herhangi bir alanı tampon ekrandan kopyalamak istediği zaman Recover Rectangle rutinini çağıracakmış gibi hazırlak yapar ve RecoverVector vektörünün sakladığı adrese bir sıçrama yapar. Eğer tampon ekranı ek RAM olarak kullanmayı düşünüyorsanız, yapmanız gereken şey, dikdörtgen alanların içeriğini saklayacak bir rutin yazmak ve RecorverVector vektörünün adresini burayı gösterecek şekilde ayarlamaktır.Tabi daha basit bir yol da var. Eğer her çağrıldığında ekranı yeniden çizecek bir rutin yazarsanız, ekranın belli bir bölgesinin saklanması ihtiyacı ortadan kalkar. Böylece hızdan kaybedersiniz ama RAM'dan oldukça tasarruf edersiniz.

Bu kadar teorik bilgiden sonra pratik rutinlere geçme zamanı geldi sanırım. İşte en temel rutin olan çizgi çizme rutini ile başlayalım. Çizgiler, yatay-dikey çizgiler ve çapraz çigiler





olarak iki gruba ayrılırlar GEOS'un gözünde. Yatay ve dikey çizgileri kullanırken bir desen baytı kullanabilir ve bu sayede değişik şekillerde noktalanmış çizgiler elde edebilirsiniz. Buna karşılık çapraz çizgiler sadece tamamen dolu olarak çizilebilirler.

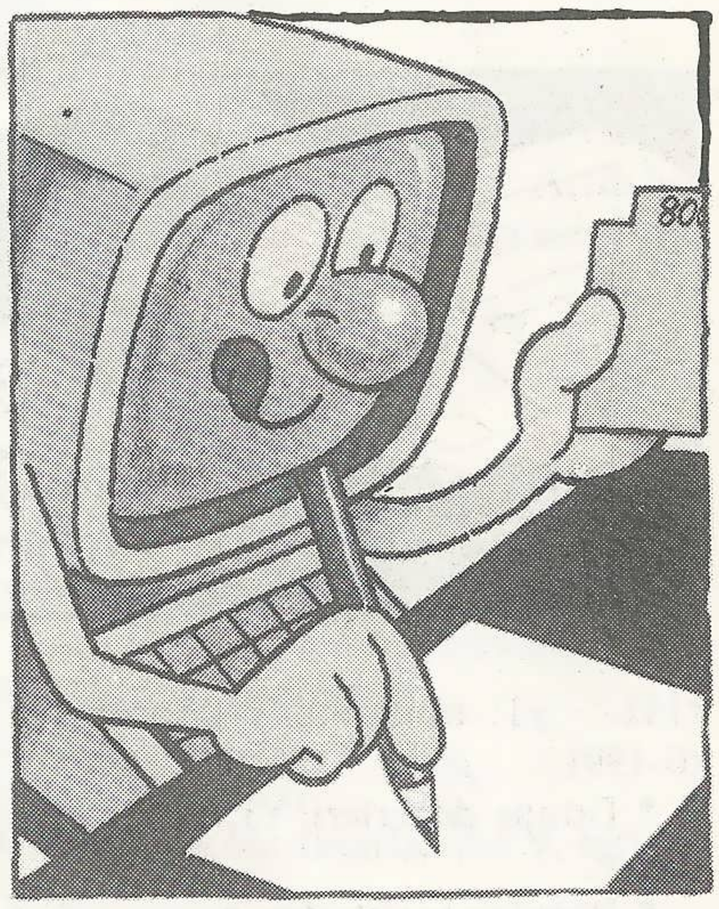
Yatay ve dikey çizgilerde kullanılacak olan desen baytı sağa veya sola kaydırılmadan olduğu gibi çizilir ve gereken yerleri silinir. Bu sayede alt alta gelen çizgilerin boyları farklı bile olsa, desenlerin tüm baytlarının 1 ve 0'ları alt alta gelir.

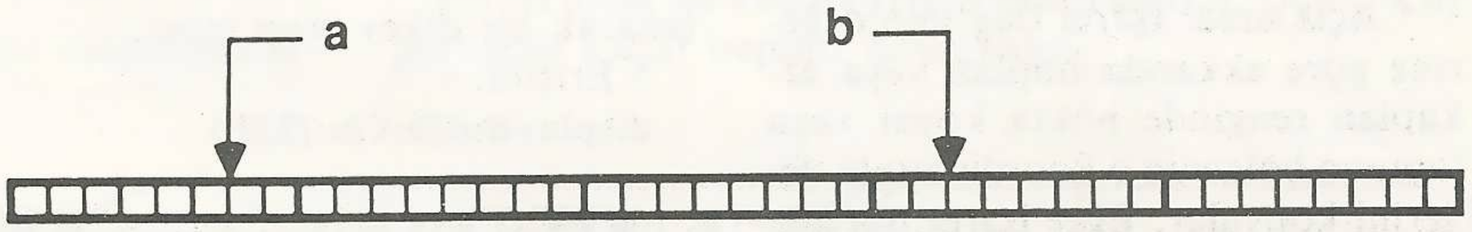
GEOS Kernal'ı, desen baytının 0. biti grafik ekranındaki 0. bite denk gelecek şekilde ayarlar ve çizginin doğru noktalarda başlayıp bitmesi için baş ve sonda bulunan fazla bitleri siler. Bu konuda tam olarak bir fikre sahip olmak için yukarıdaki tabloyu inceleyin.

Dikey doğrular da benzer şekilde çizilir fakat desen biti 90 derece çevrilir. Dikey doğruların tek problemi yatay doğrulardan daha yavaş çalışmasıdır. Eğer grafik ekranında bayt dizilimini incelerseniz hemen sebebini anlarsınız. Yatay doğru çiziyorsanız, 8 noka için 1 bayta değer vermeniz gerekir. Oysa dikey doğrularda her nokta için 1 bayt harcamanız gerekir. Bunun yanında sadece bir biti değiştirmek bit değerini o baytla 'OR'lamanız gerekir. Bu yüzden dikey doğrular yataylarına oranla en az sekiz kat yavaş çalışırlar.

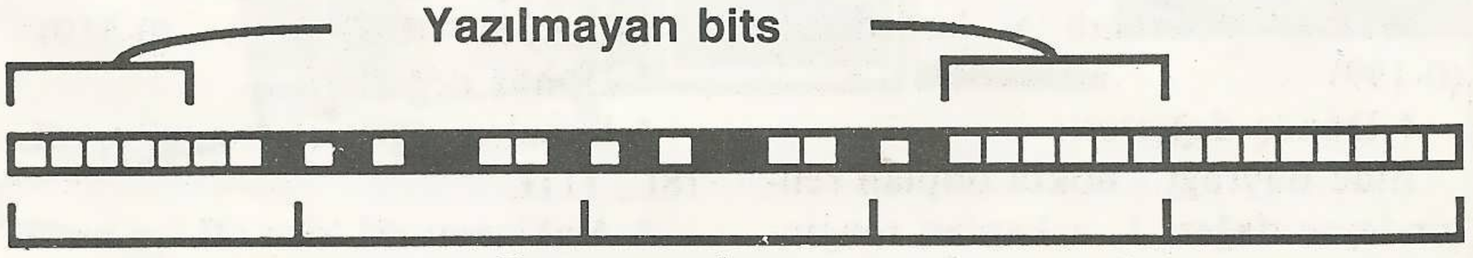
Çapraz çizgiler ise büyük problemler yaratacağı için tamamen içi dolu olarak çizilirler. Bu problemlerden en büyüğü çözünürlüğün yeterli olmamasından dolayı çapraz görüntünün bir miktar bozulmasıdır. Zaten tam düzgün olmayan çizgiye bir de desen eklemeye kalkınca iyice dağıldığı için GEOS'u yazanlar çareyi çapraz çizgilere desen olanağı tanımamakta bulmuşlar.

Şimdi de doğru çizmekle ilgili rutinleri inceleyelim:





Desen byte



1) DrawPoint (NoktaKoy) - $C133:

* Fonksiyonu: Ana veya tampon ekranda istenen bir noktaya önplan veya arkaplan renginde nokta koyar veya ana ekrana tampon ekrandan bir nokta kopyalar.

* Erişim: Nokta koyuluyorsa (tampon'dan kopyalanmıyorsa)

displayBufferOn ($2F) =

- bit 7 = 1; ana ekrana yazar.
- bit 6 = 1; tampon ekrana yazar.

* Gerekli hazırlık:

İşaret flag'ı (sign flag) - noktanın yazılmasına veya tampon'dan kopyalanmasını ayarlar, 0 ise nokta doğrudan yazılır.

Elde flag'ı (carry flag) - eğer işaret flag'ı yazılım için 0 yaparsanız, elde'nin 1 yapılması (SEC komutuyla) önplan renginde, 0 yapılması (CLC) ise arkaplan renginde nokta konulmasını sağlar.

r3 - x1: noktanın x koordinatı. (0-313)

r11L - y1: noktanın y koordinatı. (0-199)

* Dönüş değerleri: r3, r11l - aynı değer.

* Bozulan registerler: a, x, y, r5-r6

* Açıklama: İşaret flag'ının değerine göre ekkanda önplan veya arkaplan renginde nokta koyar veya tampon bölgenin o koordinattaki değerini kopyalar. Eğer işaret bayrağı 1 ise tampon'dan kopyalama yapılır. 0 ise elde flag'ının değerine göre renk belirlenerek nokta koyulur.

2) TestPoint (NoktaKontrol) - $C13F:

* Fonksiyon: Elde Flag'ında (carry flag) istenen noktanın değeri bulunur.

r3 - noktanın x koordinatı (0-319)

r11L - noktanın y koordinatı (0-199)

* Dönüş değerleri:

Elde Bayrağı - nokta önplan rengindeyse değeri 1, arkaplan rengindeyse 0 olur.

r3, r11L - aynı.

* Bozulan registerler: a, x, y, r5-r6

3) HorizontalLine (YatayÇizgi) - $C11B:

* Fonksiyon: Verilen deseni kullanarak bir yatay çizgi çizilir.

* Erişim:

displayBufferOn ($2F)

- bit 7 = 1: ana ekrana çiz.
- bit 6 = 1: tampon ekrana çiz.

* Gerekli hazırlıklar:

a - çizgide kullanılacak desen baytı

r11L - çizginin y koordinatı (0-199)

r3 - çizginin sol ucunun x koordinatı

r4 - çizginin sağ ucunun x koordinatı

r3, r4: (0-319)

* Dönüş Değerleri: r11L-aynı

* Bozulan Registerleri: a, x, y, r5-r8, r11H

* Açıklama: r3'den r4'e bir yatay doğru çizer. Desen değeri doğrudan ekran RAM'ına yazılır. Böylece aynı desenli tüm çizgilerde noktalar alt alta gelir.

4) VerticalLine (DikeyÇizgi) - $C11E:

* Forksiyonu: Verilen deseni kullanarak bir dikey çizgi çizer.

* Erişim:

displayBufferOn ($2F)

- bit 7 = 1: ana ekrana çiz.
- bit 6 = 1: tampon ekrana çiz.

3 Gerekli Hazırlık:

a - desen baytı

r3L - çizginin üst köşesinin y koordinatı

r3H - çizginin alt köşesinin y koordinatı

r4 - çizginin x koordinatı.

r3L, r3H - (0-199); r4 - (0-319)

* Dönüş değerleri: -

* Bozulan registerler: a, x, y, r4L-r8L, r11L

* Açıklama: r3L'den r4L'ye bir dikey doğru çizer. Desen değeri 98 derece çevrildikten sonra ekran RAM'ına yazılır. Böylece aynı desenli tüm çizgilerde noktalar yan yana gelir.

5) InvertLine - $C11Bw

* Fonksiyonu: x koordinatları verilen bir yatay çizginin geçtiği noktalardaki önplan rengini arkaplan rengine, arkaplan rengini önplan rengine çevirir.

* Erişim:

displayBufferOn ($2F)

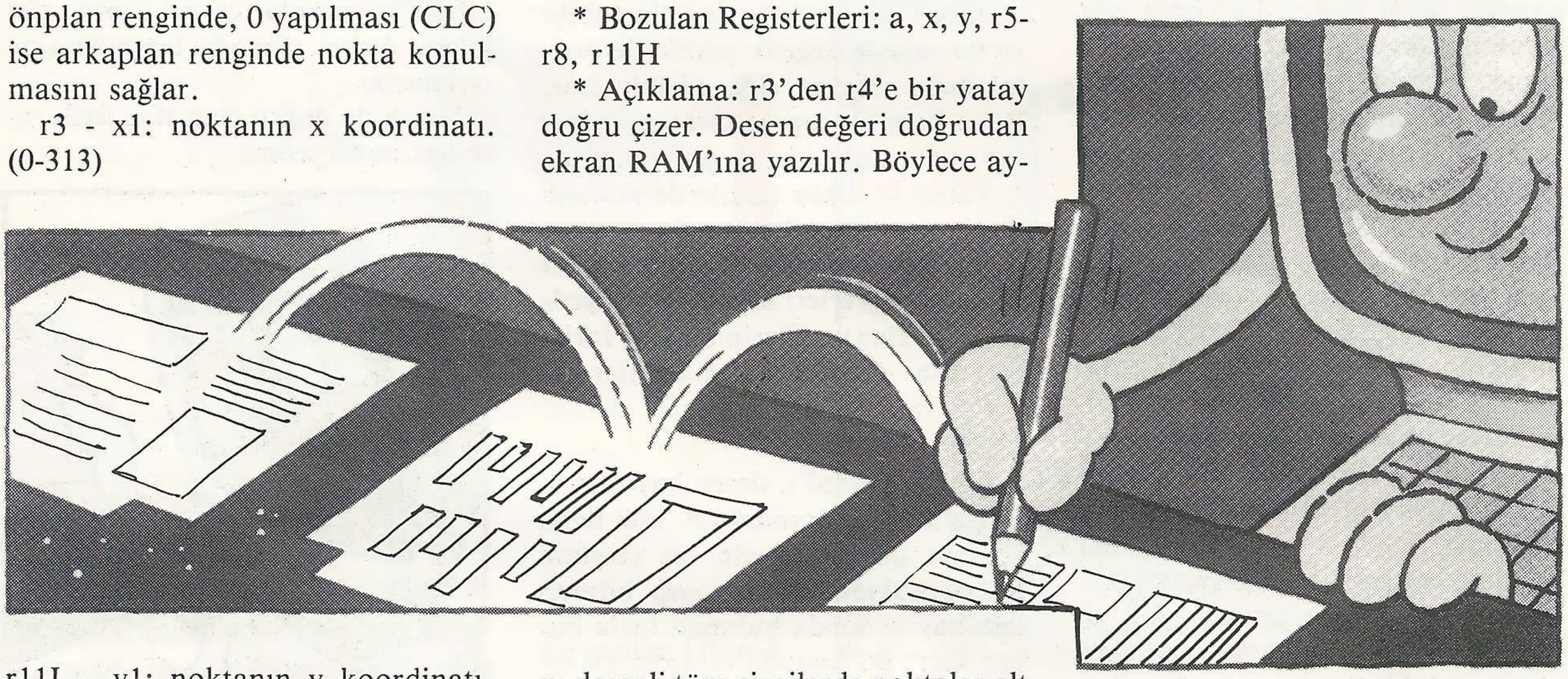
- bit 7 = 1: ana ekrana çiz.
- bit 6 = 1: tampon ekrana çiz.

3 Gerekli hazırlıklar:

r11L - çizginin y koordinatı (0-199)

r3 - çizginin sol ucunun x koordinatı

r4 - çizginin sağ ucunun x koordinatı



r3, r4: (0-319)

* dönüş değerleri:

r3, r4 - aynı

* Bozulan Registerler: a, x, y, r5-r8

* Açıklama: Yatay bir çizginin geçtiği noktaların değeri 1 ise 0'a, 0 ise 1'e çevirir.

6) RecoverLine (ÇizgiKopyala) - $C11E:

* Fonksiyonu: Tampon ekrandan bir yatay çizgi kopyalar.

* Gerekli hazırlıklar:

r11L - çizginin y koordinatı (0-199)

r3 - çizginin sol ucunun X koordinatı

r4 - çizginin sağ ucunun x koordinatı

r3, r4: (0-319)

* Dönüş değerleri:

r11L - aynı

* Bozulan Registerler: a, x, y, r5-r8

7) DrawLine (ÇizgiÇiz) - $C130:

* Fonaksiyonu: Ön veya arkaplan renginde bir çizgi çizer veya bu çiz-

giyi tampon ekrandan kopyalar.
* Erişim:
displayBufferOn ($2F)

- bit 7 = 1: ana ekrana çiz.
- bit 6 = 1: tampon ekrana çiz.

* Gerekli Hazırlık:
işaret flag'ı: 1 - tampon ekrandan kopyala
2 - seçilen ekrana çiz
elde flag'ı: 1 - önplan renginde çiz
2 - arkaplan renginde çiz
r3 - x1: ilk noktanın x koordinatı
r4 - x2: ikinci noktanın x koordinatı
r11L - y1: ilk noktanın y koordinatı
r11H - y2: ikinci noktanın y koordinatı
r3, r4 - (0-319); r11L, r11H - (0-199)
* Dönüş Değerleri: -
* Bozulan Değerler: a, x, y, r3-r13
* Açıklama: GEOS ekranında verilen herhangi iki nokta arasında BREESENHAM algoritmasını kullanarak bir doğru çizer. GEOS Kernal, işaret ve elde flag'lerinin değerlerine bakarak doğruyu ön veya arkaplan renginde çizebilir, ya da tampon ekrandan grafik kopyalayabilir.

GEOS KULLANIM KURSU

Bu ay için yeterli derecede GEOS programlama okudunuz. Biraz da nasıl kullanacağınızı görelim. Geçen ay GEOS'un çalışma sistemi, kopyalanış ve çalışma disklerinin yapılışı, desktop'un işlevleri ve bunların kullanılışı hakkında gerekli bilgiler üzerinde durmuştuk.

Bu yazımızda da geoPAINT kullanımına başlıyoruz. Commodore 64 ile masaüstü yayıncılığa atılan ilk adım, yani geoPAINT, kullanımı kolay ve tam olarak A4 (21 × 29.7 cm) ebatlarında printer, plotter veya LASER printer'ınıza çıktı alabileceğiniz, Commodore 64 için oldukça gelişmiş bir çizim programıdır. Bu program, çizimlerinizi döküman dosyalar olarak saklar ve bu döküman dosyalara daha sonra da ekleme ya da çıkarma yapmanızı sağlar.

geoPAINT programını yüklemek için desktop'ta, altında GEOPAINT yazan ve ikonunda bir renk paleti üzerinde de bir fırça bulunan ikona gelip birkez butona (ateş tuşuna) basıp yukarıdaki .FILES menüsünden OPEN'ı seçmelisiniz. Evet artık geoPAINT programının açılışını yapmış bulunuyoruz. Karşımızda geoPAINT'ın editörü ve ekranın ortasında, içinde

Please Select Option:
Create new document
Open existing document
Quit to desktop

yazıları bulunan bir diyalog kutusu (bu tip, soru yanıtlamanız gereken, pencerelere verilen ad) var. Burada yapabileceğimiz üç şey var: yeni bir döküman açmak (Create), eski dökümanlardan birine devam etmek (Open) ya da buraya yanlışlıkla geldiyseniz desktop'a geri dönmek (Quit).

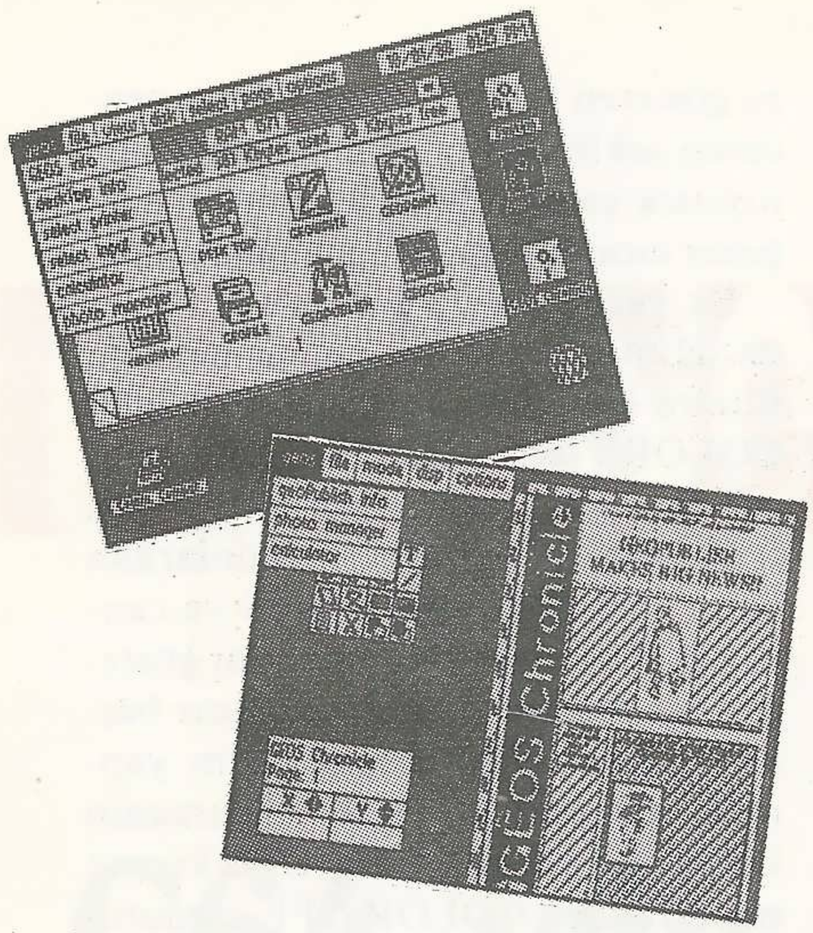
YENİ DOSYA AÇMAK

Yeni dosya açmak için CREATE butonuna basın ve döküman ismini girin. Ekranda oldukça büyük bir pencere açılacak ve sağ üst köşesinde döküman ismi yeralacaktır. Edit ekranınızın yerleşimi, sol üst komut menüsü, altında çizim ikonları, sol altta patern göstergesi, bunun sağında da sayfanın neresinde bulunduğunuzu gösteren kutu ve ortada çizim penceresi şeklindedir. Tüm işlemlerinizi joystick ya da mouse ile kontrol ettiğimiz mouse'umuz (ok) ile yapacağız.

İlk yapacağımız iş ekranda kullanacağımız renkleri seçmek olacak. Bunun için çizim ikonlarından olan COLOR'ı seçmeliyiz. Bu işlem sonucunda sağ alttaki pencerede iki sıra renk tablosu belirecektir, bunlardan paint (boya) önplan rengini ve canvas (tual) ise arkaplan rengini gösterir. İstediklerinizi seçin ve çizime başlayın. Eğer siyah/beyaz çizim yapmak istiyorsanız bunu sağlamanın kolay bir yolu var, OPTIONS komut menüsünden COLOR OFF komutunu seçmek.

ÇİZİM ALETLERİ

Ekranın solundaki çizim aletlerini anlatmanın zamanı geldi; bu işi yukarıdan aşağıya doğru yapacağım. En üstte solda dört yöne uzanan ok, çizim pencerenzi tüm sayfanın üzerinde istediğiniz yere götürmenizi sağlar, yanındaki küçük pencere resmi ekran üzerinde pencere oluşturarak bunun içindeki çizimi silmeye, kopyalamaya, yerini değiştirmeye, 90 derece çevirmeye vb. işlemlerin yapılmasına yarar. Bir alt sırada, musluk kapalı bir şeklin içinin doldurulmasına, airbrush ise püskürtme ile çizim (paternleri de kullanabilir) yapmaya, aşağıda cetvel ölçüme, çizgi ise düz çizime yarar. Fırça, seçeneğiniz fırça ve paternle, kalem ise joystick ile direk çizim yapmanıza yarar. Silgi ile, bir karenin yardımıyla edit penceresinde istediğiniz yeri silmenizi sağlar. Büyük t (T), text yani yazı yazmanızı sağlar. Yazının font, punto ve stilini yukarıdaki fonts bölümünden ve aşağıdaki stillerden seçebilirsiniz. COLOR ile renk ayarlarını, UNDO ile son yaptığınız işlemin iptalini sağlayabilirsiniz. Sol alttaki büyük çerçeveli pencere size hangi patern ile ça-



lıştığınızı gösterecektir, eğer paterninizi değşitirmek isterseniz bu pencerenin içinde klikleyin ve çıkan paternlerden herhangibirini seçin. Çizim işlemleriniz bitince FILE bölümünden 'close' komutu ile çıkın, GEOS çiziminizi kaydedip desektop'a geri dönecektir. Eğer çiziminizin priter'dan çıktısını almak isterseniz, desktop'a sol üst köşedeki GEOS menüsünden 'select printer' aracılığıyla printer tipinizi tanımlayıp kaydettiğiniz dökümanı mouse aracılığı ile sağ alt köşedeki printer ikonuna götürüp bir kez kilikleyin ve nefis GEOS çıktınızı alın.

geoWRITE

Çizim yapmayı öğrendik fakat ödevlerimizi de hazırlayabileceğimiz bir kelime işlem programımız olsa feno almaz hani. İşte geoWRITE bunu bizim için hemen hallediyor, ayrıca kullanımı çok çok basit. Dökümanlarımızı geoPAINT'te yaptığımız biçimde àçıp kapayacağız, yapmamız gereken tek şey gerekli fontu seçip stilini de belirledikten sonra yazmaya koyulmak. Öğrenilmesi gereken bir şey de mouse yardımı ile belli yerlerde gereken değişiklik olursa bunu nasıl yapacağımızdır. Mouse'unuzu değişimin yapılacağı yerin başına getirip butona basılı tutarak değişimin yapılacağı yerin sonuna kadar götürmek, seçtiğiniz yerde bir renk değişikliğine sebep olacak ve o bölgede yapacağınız değişikliği bekleyecektir. Bu durumdayken fontu değiştirirseniz bölgedeki yazının fontu, stili (style ile) değiştirirseniz yazının stili değişecektir. Ayrıca aynı durumda (değişim bölgesi seçilmiş halde) del tuşu o bölgeyi siler, boşluk (ara) çubuğu ise o arayı boşlukla doldurur. sayfanız dolduğunda geoWRITE kendiliğinden bir sonraki sayfaya geçecektir. İstediğiniz sayfanın erişimini yukarıda, döküman isminin bulunduğu pencerenin solundaki kutudan yukarı veya aşağı oklarla sağlayabilirsiniz. Sayfa kesme işlemi ise OPTIONS menüsünden page break komutu ile yapılabilir. C-64 klavyesinde tab tuşu olmadığından bunu CONTROL-I ile (CTRL-I) yapabilirsiniz. Tab ile gideceğiniz yer(ler) yukarıda cetvel şeklindeki bölümün altındaki küçük üçgenlerle belirlenir. Kolay okumayı ve edit etmeyi sağlamak için ise cetvelin altında, soldaki M şeklindeki marjin göstergesini 5 inch sağa çekerek yapabilirsiniz. Bu sayfanın sağa kaymasını engeller ve daha kolay okuyup yazmanızı sağlar. İşiniz bitince marjin işaretini tekrar yerine alırsanız her şey yerli yerinde olacaktır. Bir önerim daha var, çalışırken arada sırada da olsa yazınızı kaydedin ki herhangi bir kazaya kurban gitmesin. Bunu yapmak için FILE menüsünden UPDATE FILE komutunu seçmelisiniz.

Bu aylık GEOS kursumuz buraya kadar, takıldığınız ya da merak ettiğiniz her şeyi lütfen bize yazın, elimizden geldiğince size yardımcı olacağız. Hepinize Commodore'lu günler dileriz.

concord
ELEKTRONİK - PROGRAMLAMA

Commodore Bilgisayarları Yetkili Satıcısı ve
Bilgisayar Yan Ürünleri Satış Merkezi

AMIGA OYUNLARI DİSKET DAHİL 7.000.- TL
Müzik, Grafik Programları, Disket dahil. 10.000.- TL

COMMODORE SHOW 91'de mutlaka CONCORD standına uğrayın, sürprizlerden yararlanın.

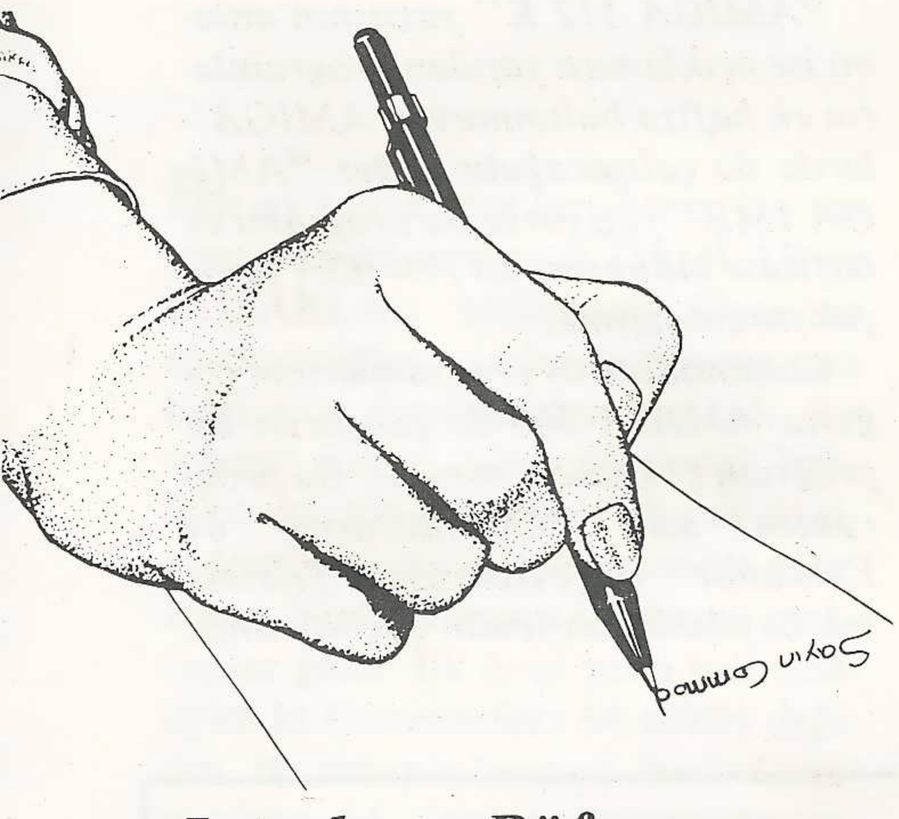
İTHAL JOYSTICKLER

Quickjoy	II Turbo	49.000.- TL	Commodore	64
Quickjoy	III Supercharger	55.000.- TL	Oyun Çekimi	1.500.- TL

Concord Elektronik Programlama:

Beyoğlu İş Merkezi Ortaçarşı No: 65 80050 Beyoğlu-İSTANBUL
Tel: 151 31 23

OKUR MEKTUPLARI



Introların Püf Noktaları

SAYIN Commodore Dergisi Hazırlayanları,

öncelikle böyle güzel bir dergi hazırladığınız için bir Commodore'cu olarak size teşekkür ederim. İnanın derginizin her geçen sayı biraz daha geliştiğini görmek bizleri çok mutlu ediyor.

Bu mektubu dergide yeni başlayan bir yazı dizisi ile ilgili birkaç sorumu yanıtlamanız ricası ile yazıyorum. Sözünü ettiğim yazı "Makina dlinin Püf Noktaları"...

Ben son bir aydır Intro ve Demo'lara dolayısı ile interrupt ve makina diline merak sardım. Bu yazı diziniz de tam zamanında imdadıma yetişti. Size sorum şu;

Oyunların başında olan introları çalıştırmak için gerekli olan başlangıç adresini o programda nasıl bulabiliriz? kimi 4096 ile kimi 2064 vb. adreslerde çalışıyorlar. Gerçi siz 54. sayıda bu konuya biraz değindiniz, ama bu beni tatmin etmedi. Daha doğrusu biraz kafamı karıştırdı. Bahsetmiş olduğunuz Low ve High byte'lar interrupt'ın başlangıç adresinin bulunduğu adresler midir? Bir de her intro veya demo mutlaka bir interrupt mıdır? İlginize ve yardımlarınıza teşekkür eder, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Saygılarımla

MEHMET ÖZ

SAYIN Mehmet Öz,

Intro'larla ilgilenmenize, daha doğrusu makina dili ile ilgilenmenize sevindim. Intro'ların başlangıç adreslerini bulmaya gelince; bunu bulabilmeniz için bazı programlara (makina dili monitörü) ya da bu programlardan birini içeren ek kartuşlara ihtiyacınız var. Ben, bunlardan birine sahip olduğunuzu var sayarak, kullanmanız gereken yöntemi size kısaca anlatacağım.

Bu tür programlar basic listesinin bitiş adresinden hemen sonra makina dilindeki programlara başlarlar. Basic bir "SYS" komutundan ibaret olacaktır ve bu "SYS" adresi size intronun başlangıç adresini verir. Eğer programı "RUN" ile çalıştırmadan önce, monitör aracılığı ile, başka bir yere kaydederseniz intro'yu almış olursunuz. Programın tamamını kaydetmeniz gerekmez, sadece intro'nun bulunduğu yeri kaydetmeniz yeterli olur. Çalışmalarınızda size başarılar diliyorum.

Yoksa Virüs mü?

SAYIN Commodore Dergisi Yetkilileri,

Öncelikle bizlere böyle güzel ve yararlı bir dergiyi hediye ettiğiniz için sizleri candan kutlarım.

Benim sorunlarım A-500 ile ilgili;

1) Bazı oyunlarda (Pirates, Zac McKraken vb.) oldukça ilerledikten sonra ekranın üst bölümünde dikdörtgen, kırmızı bir pencere içinde "read/write error" hatası verip duruyor. Mouse ile kiliklediğimde o oyunun ilk disketi sürücüde olduğu halde ilk disketi istiyor ve sonunda kitleniyor. Ne yapabilirim? Acaba hata bende mi?

2) Maniac Mansion'un AMIGA versiyonunda eve giriyorum ve ikinci kata çıktığımda nükleer reaktöre bağlı bir (şifreli) kapı ile karşılaşıyorum. Bir türlü geçemiyor ve havaya uçuyorum. Acaba bu şifre nedir?

Sorularımı cevaplarsanız çok memnun olacağım. Şimdiden çok teşekkürler.

MURAT GÖKŞEN

SAYIN Murat Gökşen,

Birinci sorunuzun yanıtı çok basit, adı geçen oyunların elinizdeki kopyaları arızalı. Muhtemelen disketiniz bozulmuş, programlarınıza virüs bulaşmış olması ihtimali de var tabi. Disketlerinizi formatlayın (bu işlem programlarınızı silecektir), eğer formatlarken bir problem çıkmazsa ya virüslerle başınız dertte ya da kopyaladığınız yerdeki program da arızalı. Bunu anlamanın daha kolay yolu ise bu programların bulunduğu disketleri virüs dedektör programları ile bir kontrolden geçirmek. Disketinizde virüs bulursanız size tavsiyem, diğer disketlerinizin tamamını hemen kontrolden geçirmeniz ve bunu da iyi bir virüs edektör ile yapmanızdır. Eğer disketiniz format işleminde problem çıkarıyorsa disketinizi bardak altlığı olarak kullanma zamanı gelmiş demektir.

İkinci sorunuzun yanıtını ise ancak dergimizin "TANITIM" ya da "TİYOLAR TUZAKLAR" bölümlerini takip ederek öğrenebilirsiniz.

Bol oyunlu ve virüssüz günler dileğiyle.

Modemler Hakkında

SAYIN Commodore Dergisi Yayıncıları,

Derginizin başarılarının devamını diliyor ve sizlerden Modem hakkında geniş bilgi vermenizi rica ediyorum. İlginize şimdiden teşekkürler.

Saygılarımla.

ALİ ALPER

SAYIN Ali Alper,

Değindiğiniz konu gerçekten çok önemli çünkü bu konuda bilgi isteyen oldukça fazla mektup aldık ve bunun üzerine bu konuda bir araştırmaya girişip, bir yazı hazırlamaya karar verdik. Bu yaz oldukça kapsamlı olduğundan size şimdilik kısa bir açıklama yapacağım.

İlkel modellerine "Akustik Kopler" adlı verilen Modem, telefon aracılığıyla data (program) iletme işlevini görür. Çeşitli hızlarda çalışabilen modelleri mevcuttur ve uzak mesafelerde bilgisayarlar arası iletişimi sağlar. Henüz ülkemizde pek yaygınlaştığı söylenemez, fakat ilgi her geçen gün daha da artmaktadır. Basit olarak açıklamak gerekirse, evinizde bilgisayarınıza bağlı bir modeminiz varsa bununla modemi olan başka bir arkadaşınızı ya da modem servisi verebilen klüpleri arayabilir ve program alışverişi, karşılıklı (ekrandan) konuşma ve birçok işlem yapabilirsiniz. Yurt dışındaki modem klüplerine ya da modemi olan arkadaşlarınıza da erişebilirsiniz fakat bu biraz pahalıya malolacaktır. Umarım şimdilik merakınızı giderebildik. İyi çalışmalar dileğiyle...

AMIGA, TV ve 64 Emulator

SAYIN Commodore Dergisi Yetkilileri,

Ben üç yıllık Commodore 64 sahibi bir bilgisayar meraklısıyım. Sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

1) Acaba AMIGA 500 televizyon ile kullanılabilir mi, yoksa mutlaka bir monitör gerekli midir?

2) Oyun açıklamalarınızın çoğunun altında "AMIGA 512 K" yazıyor. Bunun anlamı nedir? Bununla AMIGA 500'ü mü kastediyorsunuz? Yoksa bu bir ek birim mi?

3) Birçok arkadaşım bana Commodore 64 programlarını AMIGA 500'de kullanabileceğimiz bir program çıktığını belirtti. Bu programın adı nedir? Nereden temin edebilirim?

OKAN ERDEM

SAYIN Okan Erdem,

AMIGA 500 bilgisayarları televizyon ile de kullanılabilir fakat bunun için satın almanız gereken bir arabirim var. Teleteknik yetkili satıcılarında bulabileceğiniz "TV MODÜLATÖR" adlı arabirim AMIGA'nızın televizyonla da kullanılabilmesini sağlar.

"AMIGA 512 K" yazısının anlamı ise açıklaması yapılan programların ek hafıza bulunmayan AMIGA'larda da çalışacağıdır. Eğer "AMIGA 1MB" yazıyorsa bu programı ek hafızası bulunmayan AMIGA'larda çalıştıramazsınız.

Commodore 64 programlarının çoğunu AMIGA 500'de çalıştıran bir program çoktandır mevcut. Bu programın adı "Commodore 64 Emulator" ve çevrenizdeki Teleteknik bayilerinden temin edebilirsiniz.

AGNUS NEDİR? BİZE YAZIN SİZE BÜLTEN GÖNDERELİM.

Sakız Sok. 6/10 Berkel Apt.
81300 Kadıköy -İSTANBUL

TST

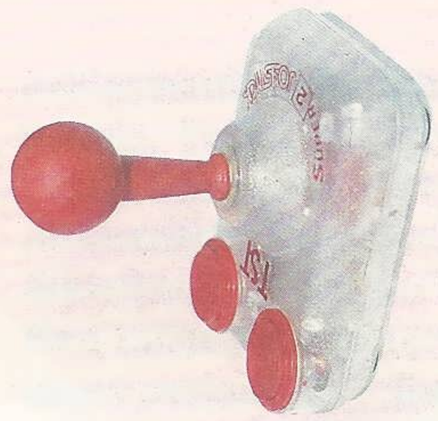
SÜPER 2 JOYSTICK

TURBO

8 AY GARANTi

Özellikleri:

- Hakiki TURBO
- AUTO FIRE düğmeli
- 8 yönde hatasız hareket olanaklı küre sistemi
- Direk kontak sistemi
- Yumuşak kol hareketi
- Ele uyumlu (Ergonomik) sağlam gövdeli
- Çift ateş düğmeli



AYRICA

- C-64 için Kartuşlar
- C-64 ışıklı Kalem
- C-64 Adaptör
- Joystick Kablosu
- Commodore için Antistatik Koruyucu Örtüler (Her Modelli için)

TST
TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28. Sok. No:14
34770 Zeytinburnu - İSTANBUL
Tel: 558 12 54 Fax: 558 37 78

BİLİYORMUYDUNUZ ?

AMIGA

AYRICA

- 512 kb RAM
- 1.8 Meg RAM
- 5.25" Teac Driver (+Booter + DF2 çıkışı ile)
- 3.5" Driver
- 40 - 120 MB Hard Disk
- Ses Dıgıtızer
- Kıckstart Swıtch
- EPROM Programlayıcı
- Centronics Kablo
- Dıgı Wıev Gold
- Realtime V-Dıgıtızer
- Scart Kablo

Commodore Show'da görüşmek üzere

MACINTOSH EMULATOR

A-500 için

Türkçe kullanma Klavuzu ile birlikte

Doğubank veya Telebekmik mali C-64, Amiga500 IBM veya uyumlu Bilgisayarlar EDİLİR TAMİR

Şimdi TST'de

MAIL BOX

TEL: 558 37 78 İST.
Hergün 19.00 - 9.00 saatleri arasında hizmetinizdedir

ÇOK CAZİP FİYATLAR YİNE BİZDE

TST
TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28. Sok. No:14
34770 Zeytinburnu - İSTANBUL
Tel: 558 12 54 Fax: 558 37 78

COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGİSAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN

Commodore - 64 ✓ AMIGA

★ Amiga oyun programları: 5.000.-TL.
★ C-64 oyun programları: 2.000.-TL.
★ Amiga eğitim ve iş programları.
★ 20 oyunluk süper C-64 paketleri: 15.000.-TL.
★ C-64 ve Amiga'da tek tek program çekimi
★ Amiga 5 ¼'' External Drive: 550.000.-TL.
★ SKY kartuşları (Final III, Multi-ice, Sound sampler, Midi...)
★ Kaliteli disketler, Joystickler, ışıklı kalemler.
★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

★ TÜRKİYE VE KKTC'nin HER YANINA ÜCRETSİZ LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

★ İsteklerinizde bilgisayar modelinizi ve yan birimlerini lütfen belirtiniz.

GÖZLEM BİLGİSAYAR

Bayındır Sok. 5/12 Kızılay/ANKARA
Tel: (4) 135 30 91

KEYS OF MARAMON

Ersen Alptekin

Düşman yer altında yaşayan ve karanlık güçlerle denemeler yapan kara büyücü Alvirex.

Oyuna seçtiğiniz karakterden sonra bir kasabanın içinde başlıyorsunuz. Kasaba halkı size, her gece saat 20'den sabahın 8'ine kadar, kendilerine zarar veren, canavarlardan korumak için kiralamış. Sizde akşam 20'ye kadar gerekli hazırlıkları yapıp, akşam 8'de de canavarlarla boğuşmak zorunda kalıyorsunuz.

Kasaba halkı size yardım için canla başla çalışıyor. Onların yardımlarını gerekli parayla alabiliyorsunuz tabii ki.

MADAME ROSELYN size ihtiyacınız olan şurup, bitki ve mantarları sağlıyor. Nift Pouch, zırhınızı arttırıyor. Sermin Bag, hayatınızı arttırıyor. Conshi Bag, hızınızı maksimuma çıkarıyor. Potion Jar sizi bir seferde iyileştiriyor. Luffin Bag ise kabiliyetinizi arttırıyor.

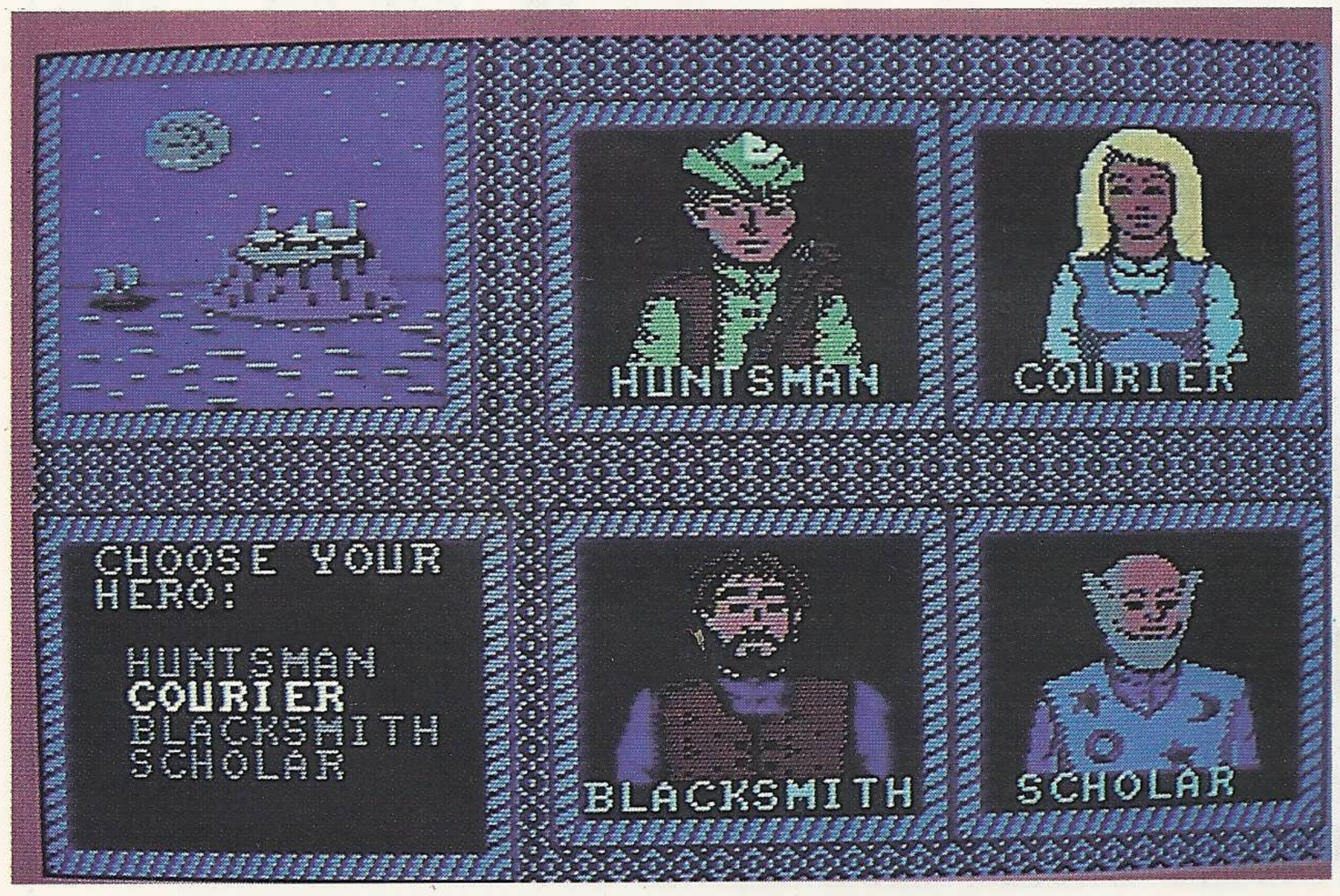
Publarda sohbet edip, zamanla gerekli bütün bilgileri alabilirsiniz. Hotellerde veya Strongroom'larda dinlenerek eski gücünüze kavuşabilirsiniz. Ayrıca oyunun ilerki saflarında gerekli olacak araç ve gereçleri Katakomplarda ki Strongroom'larda bulabilirsiniz.

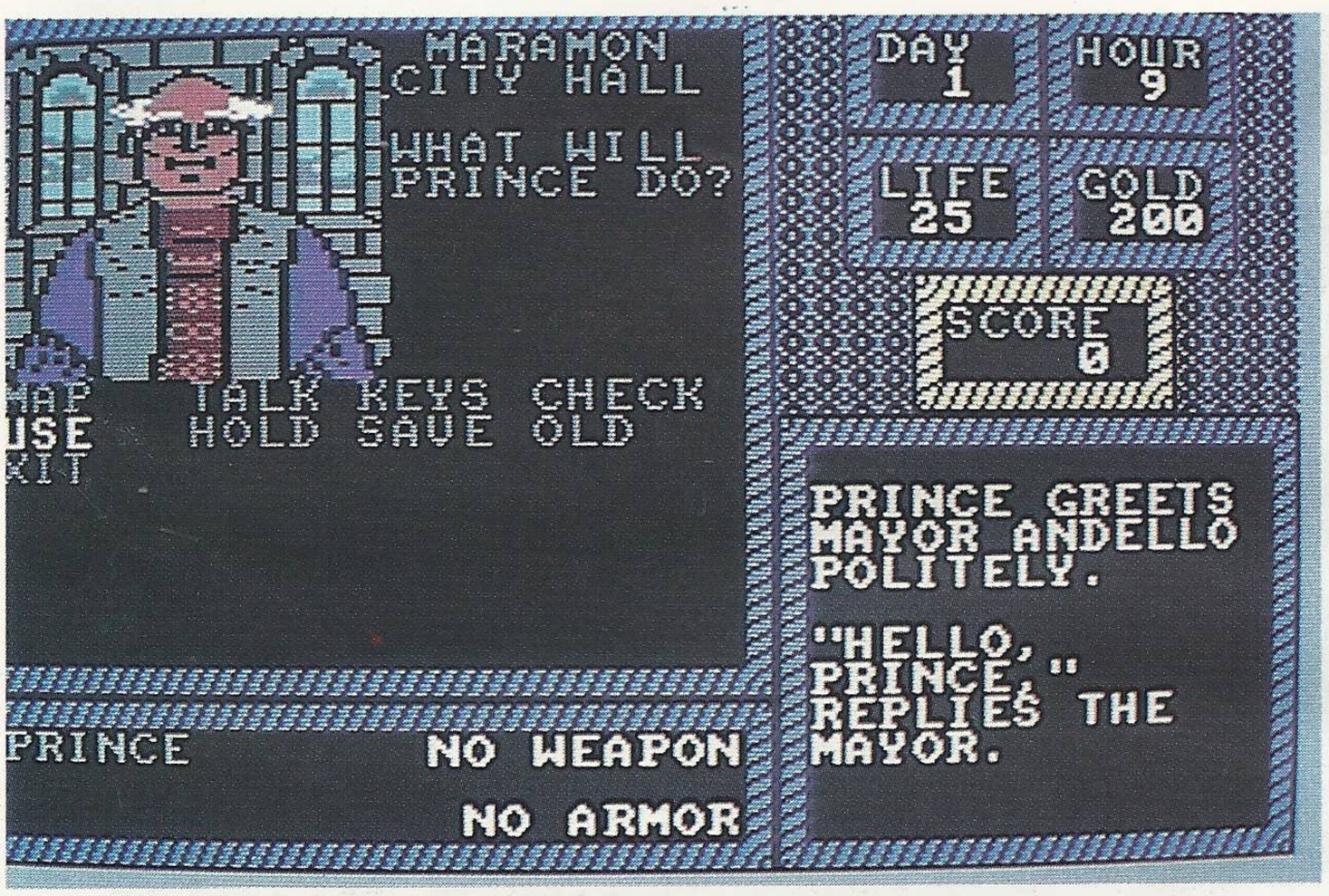
TIMOTY QUINT'in kütüphanesi ise kasabanın sizin için en önemli yeri. Buraya girince üç bölümle karşılaşıyorsunuz. Open Shelves (açık raflar), Closed Shelves (kapalı raflar) bir de Rare Books Room'lar. Open Shelves'de size pek yararlı bir şey yok. Ancak oyunun çeşitli safhaları ve olayları hakkında minik bilgiler veriyor. Bu bölüme giriş bedava. Closed Shelves'lere giriş ise paralı, yirmi altın. Burada da işe yarayan tek bölüm Swordplay bölümü. Ama buradan yararlanmak için önce bir miktar canavar öldürmeniz gerekli. Ondan sonra bu kitabı okuyup hayat gücünüzü arttırabilirsiniz. En pahalı bölüm Rare Books Room. Giriş 200 altın. Ama burada baştan sona yararlı bilgiler var. Bir de burada anahtar bulacağınızdan paranızı dikkatli harcayın.

MAYOR ANDELLO, kasabanın yöneticisi. Her hafta size 100 altın ödemesi yönünden önemli bir karakter.

Diğer önemli karakterler, TAMUR kasabanın silahtarbaşısı, DANNY STEELE zırhcı ama zırhlar hem pahalı hem de Pearl Shield'ı aldıktan sonra diğerleri pek işe yaramıyor. ELMER KOZAK sihirbaz, aynı zamanda Copper Key'i burada buluyorsunuz. Tabi ki zamanı geldiğinde. Bu zaman sizin yapacağınız işlere bağlı olduğunu söylemeye gerek yok.

Kasabada dört tane kule var. Bunların dört değişik metalden yapılı kilitleri aynı metal anahtarla açılıyorlar. Bu kilitlerin anahtarlarını bulmadan katakomplara inemezsiniz. Bütün olay katakomplarda geçtiği için yukarda fazla vakit kaybetmeyin. Ama tabi ki her akşam yukarı çıkıp kasaba halkını korumanız lazım. Bulacağınız anahtarlar sırasıyla şöyle; Brass, Copper, Iron ve Bronze Key'ler. Daha sonra Steel, Silver, Gold ve Pearl anahtarları buluyorsunuz ka-





KING'S BOUNTY

Ersen Alptekin

Bu ayın en iyi oyunu. Bu oyuna başlamadan önce disketinizin B yüzünü başka bir diskete kopya edin. Eğer orijinal B yüzünü kullanırsanız, program bazı file'lar tekrar yazdığından oyuna yeniden başlamanız mümkün olmayacaktır. Bu yüzden oyunu oynarken sürekli disketin kopyalanmış B yüzünü kullanacaksınız.

Oyunun konusu şöyle;

King Maximus bir gün aynaya bakarken elindeki Scepter of Order'ı (düzen asası) kara büyücüye kaptırır. Büyücü de asayı ülkenin bir yerine saklar ve haritayı yirmibeş parçaya bölerek mütterikleri-ne dağıtır. Bazı parçaları da özel aletlerle birlikte kıtaların çeşitli yerlerine saklar. Amacınız asileri yakalayıp haritanın parçalarını ele geçirerek, asayı gömülü olduğu yerden alıp Kral Maximus'a ulaştırmaktır. Göreviniz seçeceğiniz zamanla sınırlıdır. O zamana kadar asa bulunamazsa düzen kaybolacak ve ülkeye karanlık güçler hakim olacaktır.

oyunda dört tane kıta var. Bunlar:

1. Continentia

Burada Kral Maximus ve altı tane asi var. Bu asiler ve kaleleri şunlardır;

a) Murray the Miser (Wunkelforte)

takomplarda.

Ayrıca Daragon'lar için Staraxe, Pearl Armour, Alvirex için ise Bright Sword'u bulup kullanmanız gerek.

Oyun sürükleyici fakat bir kötülüğü var, çok kolay. Her şeye rağmen tavsiye ederim.

Az daha unutuyordum, savaş sırasında Life'ınız çok düştüğünde F1'e basıp Sermin Bag'ı veya Potion Jar'ı kullanarak eski gücünüze kavuşabilirsiniz. F1'le aynı zamanda karakterinizin durumunu görebilirsiniz.

b) Hack the Rogue (Koogamunga)
c) Princess Aimola (Ophiraund)
d) Baron Johnno Makahl (Irok)
e) Dread Pirate Rob (Vutar)
f) Canegor the Mystic (Cancomar)

3. Forestria

Burada dört asi var. Bunlar;
a) Sir Maradon the Cruel (Yeneverre)
b) Prince Barrowpine (Basefit)
c) Bargash Eyeshore (Duvak)
d) Rimalous Daybone (Quinderwitch)

3. Archipelia

Burada da dört tane asi var. Bunlar;
a) Ragface (Hyppus)
b) Mahk Bellowspeak (Goobare)
c) Auric Whiteskin (Tylitch)
d) Czar Nikolai the Mad (Lorsche)

4. Saharia

Burada üç tane asi var.
a) Magus Deathspell (Uzare)
b) Urthax Killspite (Zyzzarzaz)
c) Arech Dragonbreath (Spochama)

Oyuna kralın kalesinin önünde başlıyorsunuz. Hemen kaleye girip asker almanız lazım. Kaledeki aktiviteler şöyle;

A'ya basarak asker alıyorsunuz.

B'ye basarak kralla görüşüyorsunuz. Asileri yakaladıkça kral sizin rütbenizi burada arttırıyor.

Buradan sonra bir kasabaya girin. Kasabadaki aktiviteler de şöyle;

A'ya basarak asillerin yakalanmasıyla ilgili kontrat yapıyorsunuz. Eğer bu kontratı yapmadan asilleri yakalarsanız, ne haritanın parçalarını alabilirsiniz ne de asilleri içeri attırabilirsiniz.

B'ye basmakla gemi kiralayabilir ya da kiralamayı iptal edebilirsiniz. Unutmayın ki kıtaları hızlı gezmenin yolu gemi kiralamaktan geçer.

C'ye basarak yakındaki kaleler hakkında bilgi edinebilirsiniz.

D'ye basmakla büyü satın alırsınız.

E'ye basmakla da katapult satın alırsınız. Katapult almadan kalelere saldıramazsınız.

Gelelim oyun ekranına. Ekranın sağ üst köşesinde kontrat yaptığınız ve yakalamanız gereken asinin resmi var. Eğer kontrat yapmadıysanız burası boş ve karanlık durumda olur. Onun altında katapultunuz olup olmadığını gösteren bölüm var. Eğer katapultunuz varsa burası yanıp söner. Onun da altındaki yıldız büyü gücünüzün olup olmadığının göstergesidir. Altındaki de asanın bulunduğu yerin yirmibeş parçaya bölünmüş halidir. Her bulduğunuz parça orada beyaz olarak gösterilir. En altta para durumunuzun göstergesi var.

Oyunun incelikleri de şöyle;

Kıtaları gezerken bulacağınız hazine sandıklarından çeşitli ödüller çıkar. Eğer para çıkarsa bunları halka dağıtın, liderlik gücünüz artar. Bu da ordu oluşturmada yardımcı olan bir faktördür.

Ayrıca paranızı dikkatli harcayın çünkü biterse haftanın sonunda ordunuz sizi terk eder.

Kıtalarda bulunan bazı özel bölümler ve özel ordular da şöyle;

Kıtalardaki Forest (orman), Hill (tepe), Dungeon (hapishane), Plains (ova) gibi yerlerden çeşitli tipte orduları alabilirsiniz. Bu orduların en iyileri Con-

tinentia'da Orcs'lar. Forestria'da Gnomes, Dwarves, Elves ve Nomad'ler. Archipelia'da Barbarians, Druids, Saharia'da Dragons, Demons ve Giants'lar. Ordumuz beş tipte sınırlı. Kralın kalesinden alacağınız Pikemen, Cavalary ve özellikle Knights'lar çok iyi iş görürler. Ama önce rütbenizi arttırmanız, bunun için de asilleri yakalamanız şart. Ordunuza dahil etmekten kaçınacağınız tek ordu Ghost'lar. Çünkü savaşta her an aleyhinize dönebiliyorlar.

Bazı önemli sihirlerde şunlar;

Bridge Spell - Geminiz olmadığı zaman suyun üzerine bu büyüyle köprü kurarak karşı tarafa geçersiniz.

Raise Undead - Ghost'lar, Vampirler sizin ordunuzu öldürdükçe artarlar, bu büyüyle bunları öldürebilirsiniz.

Raise Control - Ordunuzun sayısını arttırmak için bu büyüyü kullanın ama dikkat edin gücü bir haftayla sınırlıdır. Gücü geçtiğinde ordunuz savaşta size isyan eder.

Teleport Spell - Savaşta bu büyü çok işe yarar. Yavaş fakat kuvvetli bir orduyu ön saflara bu büyü ile sürebilirsiniz.

Clone ve Resurrect Spell - Savaşta kaybettiğiniz ordunuzun bir bölümünü tekrar diriltmeye yarar.

Ayrıca oyun sırasında O'ya basarak options bölümüne gelebilirsiniz, burada da çok yararlı bilgiler var.

Çok iyi bir oyun, tavsiye ederim. C-64 Disket

WORLD SOCCER

Mehmet V. Gürmen

"Olamaz! Onların defansı bizden iyi! Kesin kaybedeceğiz. Dur bir saniye! O da ne! Evet, biz atak yapıyoruz! GOL! Yaşasın, 1-0 biz yeniyoruz. Bu inanılmaz bir şey; ikinci gölü de attık. Fakat bak şu edepsize, onu defansa koymuştum, ileriye kaçıyor. Eyvah! Şimdi de onlar atak yapıyorlar. Olamaz, durum 1-1 oldu!"

İşte size, 1990'ın en son futbol oyunlarından biri. Yukarıda, arkadaşlarınızın World Soccer'ı oynarken söylediği bazı laflar var.

Oyunda Football Manager'da olduğu gibi, bir futbol takımının menajerliğini yapıyorsunuz. Her maçtan da para kazanıp, o parayla yeni oyuncular transfer edebiliyorsunuz.

Oyunun başında, 60 tane lig takımından birisini seçmeniz isteniyor. Bence, burada hangi takımı seçerseniz seçin, güçleri aynı oluyor. Burada bir sonraki takımı görmek için "Select", takımınızı seçip oyuna başlamak için "Start"a kliklemeniz gerekiyor. Bundan sonra asıl oyuna başlıyoruz. Karşınıza, bir ekran dolusu seçeneklerle dolu bir menü geliyor. İlk önce bu menünün üst tarafındaki seçeneklerden bahsetmek istiyorum.

SOLDAN BİRİNCİ RESİM:

Bu seçeneği kliklerseniz, bankanıza gidersiniz. Burada "Back Balance" sizin elinizdeki parayı, "Loan Is" bankaya kaç lira kredi borçlu olduğunuzu "Weekly Wages" da haftalık giderlerinizi ve masraflarınızı gösterir. Bunların altında da üç tane seçenek var. Bun-

lardan "LOAN" a kliklerseniz bankadan yüzbin paunda kadar kredi alabilirsiniz ve bu borç olarak "Loan Is" hanesine yazılır. Fakat yüzbin paundan fazla kredi isterseniz, bilgisayar size, kredi alma limitini aştığınızı belirtecektir. Eğer, "PAY BACK LOAN" a kliklerseniz, bankadan aldığınız krediyi geri odemek için işleme geçersiniz. Eğer "EXIT" e kliklerseniz ana menüye geri dönersiniz.

SOLDAN İKİNCİ RESİM:

Bu resme kliklenirseniz, bilgisayar size "Do you want match highlights?" diye bir soru soracaktır. Eğer "Yes"e kliklerseniz maçları izleyip, yapılan atakları, golleri ve gollerin dakikalarını görebilirsiniz. Eğer "No" ya kliklerseniz, maçları izlemezsiniz, sadece ilk yarı ve ikinci yarı sonuçlarını görebilirsiniz.

SOLDAN ÜÇÜNCÜ RESİM:

Buraya kliklerseniz, oyuncularınızdan hangisinin sakat veya hasta olduğunu ve kaç hafta süreyle istirahat etmeleri gerektiğini görebilirsiniz.

SOLDAN DÖRDÜNCÜ RESİM:

Bu resmi seçerseniz, load ve save yapabilirsiniz.

SOLDAN BEŞİNCİ RESİM:

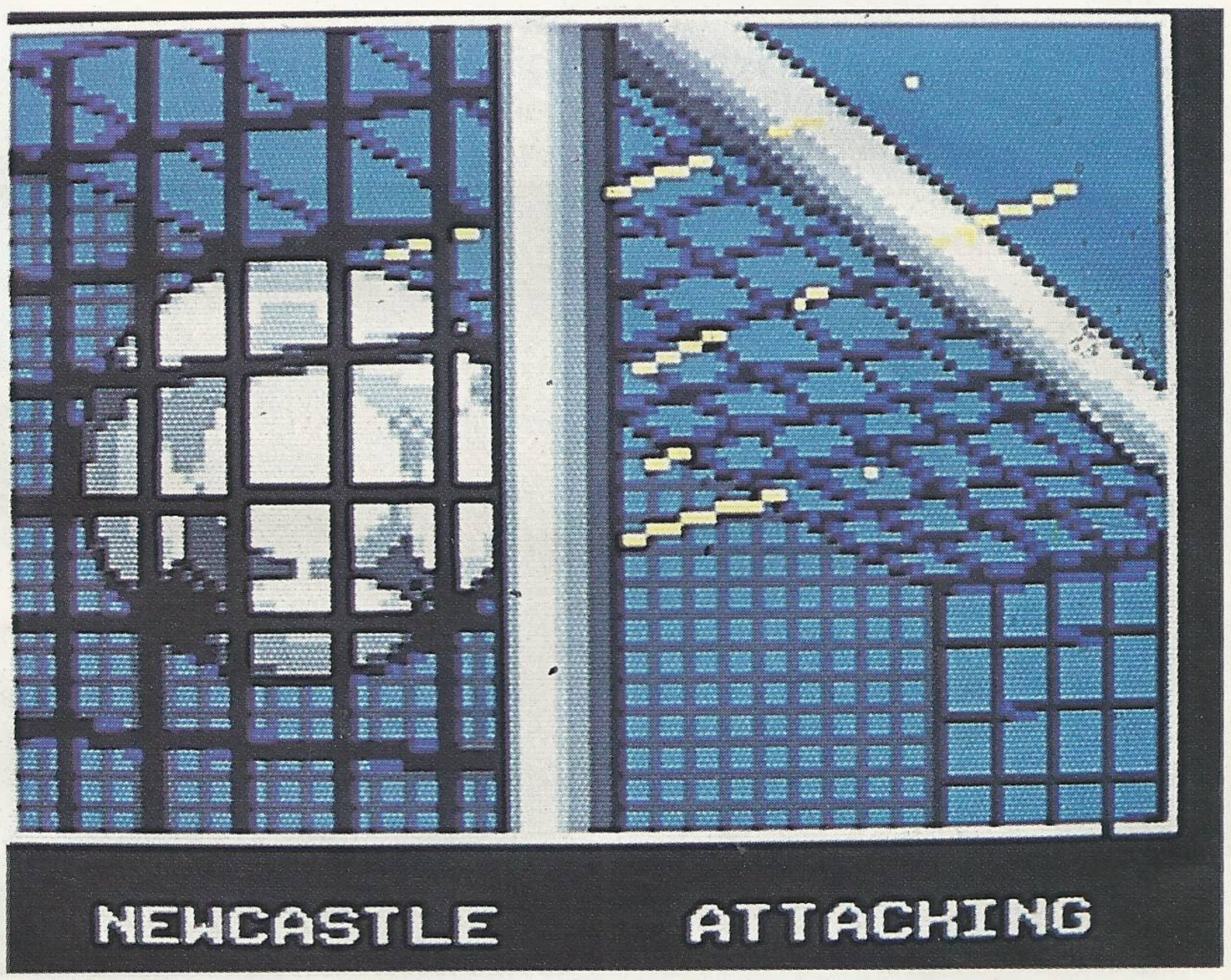
Bu resmi seçince, sizin yardımcınız Scout, size takımınız hakkında bilgi verir ve oyuncu transfer etmenizde yardımcı olur:

DEFENCE: Buradan, defansınızın durumunu görürsünüz.

MIDFIELD: Buradan, orta saha oyuncularının durumunu görürsünüz.

ATTACK: İlerinin durumunu görürsünüz.

Bazen de Scout, size, takımınız için oyuncu bulunduğunu söyler ve özelliklerini verir. Eğer siz, bu oyuncuyu transfer etmek isterseniz "Buy" a kliklemeniz yeterlidir. Eğer bir sonraki oyuncunun özelliklerini görmek istiyorsanız, "Next" se-



çeneğine kliklemeniz gerekir.
Şimdi de gelelim alttaki resimlere ve anlamlarına.

SOLDAN BİRİNCİ RESİM:

Bu seçeneği seçerseniz, karşınıza başka ekran gelir.

Burada, oyuncularınızı satabilirsiniz. İlk ekranda, defans oyuncularınızı, bunlarla işiniz bittikten sonra "Next" e klikleyerek ikinci ekranda orta saha oyuncularınızı ve son ekranda da ileride oynayan oyuncularınızı satabilirsiniz. bir oyuncu satmak için, o oyuncunun ismine klikleyin ve kaç paunda satılabileceğini görün. Eğer, fiatı sizin için uygunsa "Yes" e klikleyin ve oyuncunuzu satın. Eğer, isminin sol tarafında ek işareti olan bir oyuncuyu satarsınız. Aşağıda "10 players selected" yazacaktır. Bunun için, solunda ok işareti bulunan oyuncuları satmayın. İsterseniz satabilirsiniz, fakat o zaman maçlara katılamazsınız, çünkü oyuncu sayınız onbirden azdır. Fakat, yine de satmak istiyorsanız, sattıktan sonra, soldan dördüncü resmi seçerek, sattığınız, yanında ok işareti bulunan oyuncu yerine başka bir oyuncu seçmelisiniz.

SOLDAN İKİNCİ RESİM:

Bu resmi seçerseniz, lig tablosunu görebilirsiniz.

SOLDAN ÜÇÜNCÜ RESİM:

Bu resmi seçerseniz maça başlarsınız. Maçtan önce, karşınıza, karşı takımın defansını, orta saha oyununu ve ileride-ki oynayışını değerlendiren bir tablo gelir. Bu tablodan, ayrıca, maçın kiminle oynanacağını, ne maçı olduğunu ve

maçın kendi sahanızda mı yoksa karşı takımın sahasında mı oynanacağını görebilirsiniz. Eğer karşı takımı çok güçlü buluyorsanız "Exit" i seçerek ana menüye dönebilirsiniz. Eğer kendinizi maça hazır hissediyorsanız, "Play" ı seçin ve maç başlasın.

Eğer, ana menüdeki seçeneklerden "Highlights" seçeneğine "Yes" dediyseniz, siz, takımların ataklarını, atakların dakikalarını, gollerini, ve kıl payı kaçan golleri görebileceksiniz. Eğer "Highlights" seçeneğine "No" dediyseniz, sadece maçın ilk yarı sonuçlarını ve maçın sonundaki skoru görebileceksiniz. Highlights olmadan oynayınca, maçlar çok kısa sürüyor. Bence siz, highlights'lı oynayın. İlk yarı sonunda, "Subs" a klikleseniz oyuncu değiştirebilirsiniz.

Maç bitince de, seyircilerin gişe paralarından kazandığınız veya ödemeniz gereken parayı görüyorsunuz. Bundan başka, maçların sonunda, o haftaki diğer maçların sonuçlarını gösteren bir tablo vardır.

SOLDAN DÖRDÜNCÜ RESİM:

Bu resme kliklerseniz, maçta oynayacak oyuncuları seçersiniz. Eğer defansta oynayan bir oyuncuyu değiştirmek istiyorsanız (yani yanında ok işaretli bulunan), onun üzerine gelip klikleyin. Şimdi sol aşağı köşede, "10 players selected" yazacak. Bunun için harhangi bir yerden (defans, orta saha, ileri) bir oyuncuya kliklerseniz, aşağıda tekrar "11 players selected" yazacaktır. Zaten oyuna onbirden az kişiyle başlayamazsınız, oyunun başında yeterli oyuncu olmadığını gösteren bir tablo çıkar karşınıza. "Next" i klikleyerek, defanstan

orta saha, orta sahadan da ileride oynayacak adamların listesine geçersiniz.

SOLDAN BEŞİNCİ RESİM:

Bu resme kliklerseniz, takımınızdaki ilk onbirin listesini görürsünüz.

Oyunda açıklanacak başka bir nokta yok. Bir menejerlik oyunu olmasına rağmen, insanı çok eğleniyor. Mutlaka arşivinizde bulunsun "WORLD SOCCER"!!!

Bilgisayar: Amiga 500

Grafik:	6
Ses-efekt:	5
Oynanabilirlik:	6
Genel	6

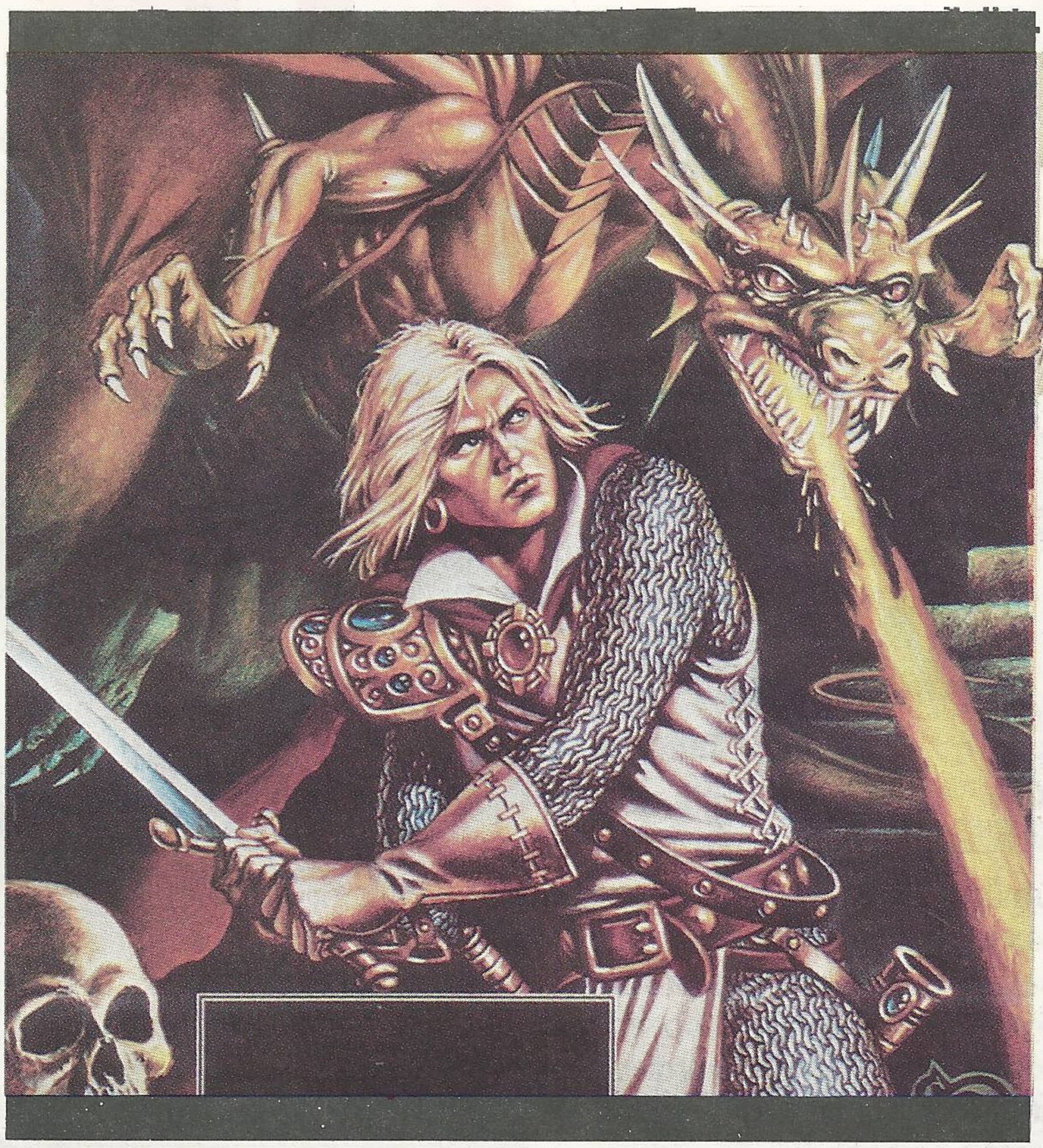
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS HEROES OF THE LANCE

Ersen Alptekin

TANITIM · TANITIM · TANITIM

Şimdiye kadar SSI'nin birçok oyununu oynadım ve hepsinden çok zevk aldım. Fakat bu seferki şimdiye kadar gördüğüm en berbat SSI oyunu. Adamlar arcade FRP yapmaya çalışmışlar, ne Arcade'inden zevk alıyorsunuz, ne de FRP'sinden.

Olay bir kalede geçiyor. Ekibimiz sekiz kişi. Kişilerin kimlikleri oyunun başında veriliyor. Önemlilerden bazıları şöyle; Morganna, bir doktor ve Blue Crystal Staff taşıyor. Savaşlarda Morganna büyüleriyle çok yararlı oluyor. Bir de ismi her nesye bir büyücümüz var. Oyunda yaptığı büyüler, özellikle Web ve Sleep büyüleri savaşta çok işe yarıyor. Bu büyüleri oyunun her hangi bir anında Space'e basarak kullanabiliyorsunuz. Ama Morganna ve ismi her neysenin ilk dört karakter içinde olması gerekiyor. Yalnız büyücülerin taşıdığı asaların büyük gücü sınırlı. Çok fazla kullanılırsa büyü güçleri bitiyor. Morganna'nında Cure Light Wounds (hafif yaraları iyileştirir), Cure Critical Wounds (ağır yaraları iyileştirir) ve Raise Dead (ölüleri diriltme) (yalnız başka odaya geçerseniz bu büyü işe yaramaz) büyüleri oyun esnasında çok yararlı.



Gelelim hero değiştirmeye. Önce space'e basıp menü kısmına gelelim. Daha sonra bu menüden Select Hero'ya basın. Önce değiştirmek istediğiniz sonra almak istediğiniz karaktere gidip ateş tuşuna basın. Böylelikle karakterleriniz yer değiştirmiş olacak.

Oyunda savaşlar çok sıkıcı. En çok örümceklerde zorlanıyor insan. Bunlarla savaşmak çok yorucu.

Oyunun sonunda söyliyeyim. Bir Dragonla karşılaşıyorsunuz ve ne yapsanız ne etseniz onu yenemiyorsunuz.

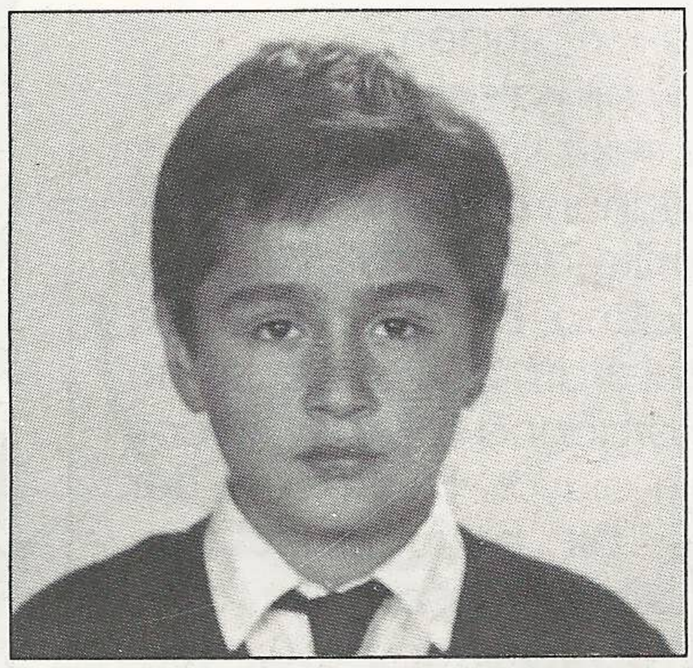
Paranın bolsa alıp oynayın ama ben mesuliyet kabul etmiyorum. Çünki bunu oynarken afaganlar bastı.

Profesörünüz

NE DİY

Mete Ünügür
(İst.Tek.Üniv.Prof.)

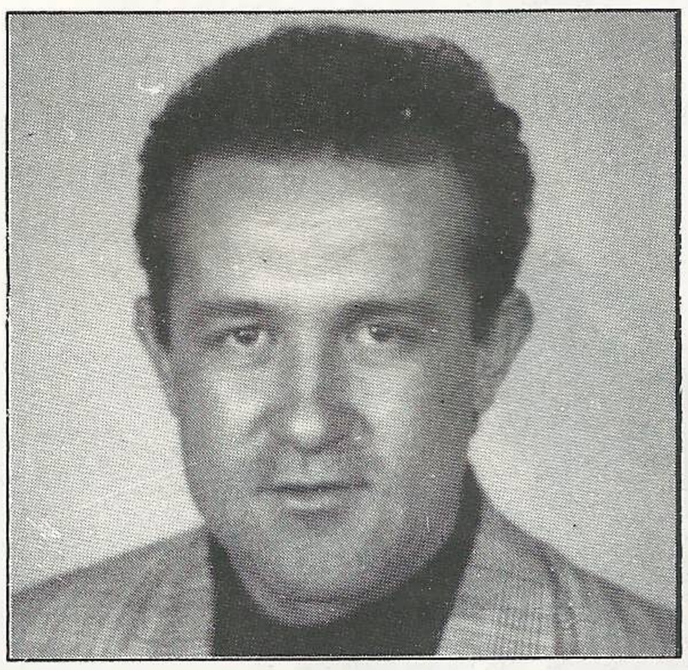
Eğitim programlarını incele-dim, çok ilginç. Bilgisayara uyarlanış biçimi, içerikleri, konuların seçimi akıllıca. Özellikle soruların random oluşu çalışmayı sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Çözüm bölümü öğrenciyi bir hayli eğitici nitelikte. Test+Eğitim ve genel test bölümünde sınırlı zaman uygulamaları çalışan kişiyi gerçek sınav disiplininde hazırlaması dolayısıyla çok iyi. Her bölümde başarı durumunu gösteren ekranların bulunuşu da velilerin öğrenciyi yakından takip edip durumlarını teşhis etmede ve yönlendirmede çok yardımcı olacak. Böylece yeni yetişen nesil çok daha bilgili olacak ve üniversiteye daha yetişmiş olarak gelecek



Yavuz
(Işık Lise

Bir yıldır A
rum. En çol
adventure v
bi bu arada
nuyorum. A
programının
ca çok mera
nabilirmiyim
bir set aldın
şindeki animasyon ve müzik çok hoşuma g
menüler kullanım rahatlığı sağlıyor. Soru
açıklamalı verilişi çok iyi. Bu şekilde çalışma
eğlenceli.

Harun Yakut
(Grafiker-Reklamcı)



Konunun bilgisayara uyarlanması ana tema olarak çok reel bir olay. Programınızı şöyle bir inceledim. Grafikleri müzik uyarlamaları harika. Programa girişler içerikli soruların random hazırlanışı çok ilginç. Bu sefer ben birşey sormak istiyorum. Bu konu ile neden çok fazla reklam yapıyorsunuz? Programınız o kadar güzel ki kendi reklamını fazlası ile yapacaktır. Size başarılar.

İlhan Becit
(İngilizce Öğr.)

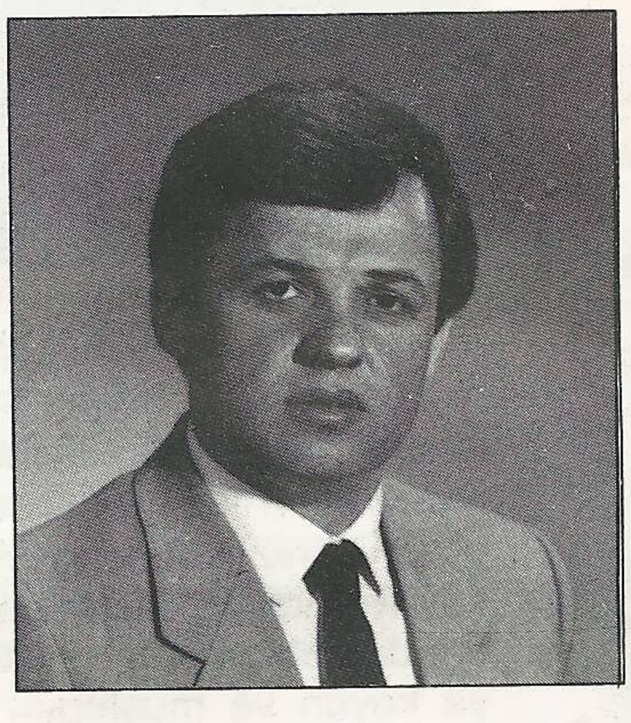
Benim branşım ingilizce öğretmenliği. Çocuklarıma destek verebilecek yeni bir kaynağın doğması beni mutlu etti. Amiga eğitim serisini inceledim, çok iyi. Öğrenci ile diyalog güzel kurulmuş programın işleyişi ve sorudan soruya konulara geçişler iyi. Çözümlerin açıklamalı olarak verilme
nuyu daha iyi anlaması açısından çok fayd
lanımı bir hayli eğlenceli. Sanırım çocuklar
hem de bir hayli faydalanacaklar.

z için

ORLAR?...

Kalkavan
i Öğrencisi)

niga kullanıyo-
sevdiğim türler
simulasyon ta-
oyunları da oy-
IGA ile eğitim
çıktığını duyun-
landım faydala-
diye düşünerek
Programın giri-
i. İç içe çalışan
rda çözümlerin
benim için çok

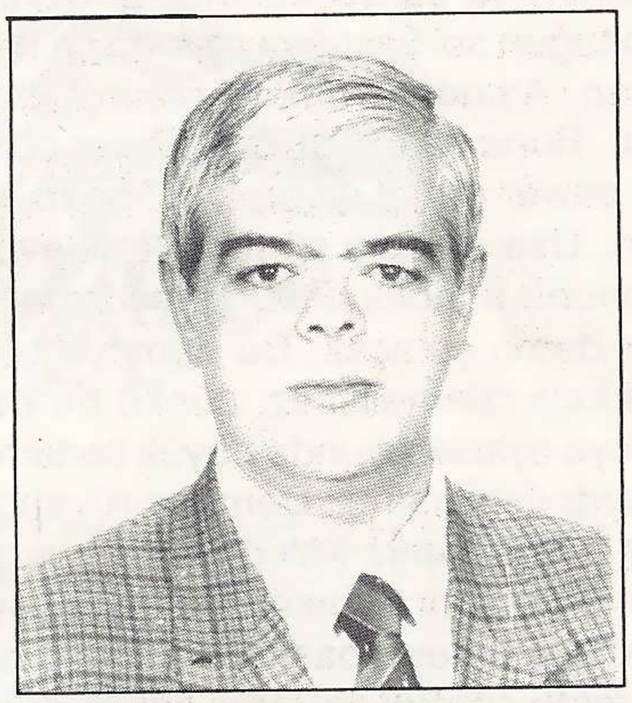


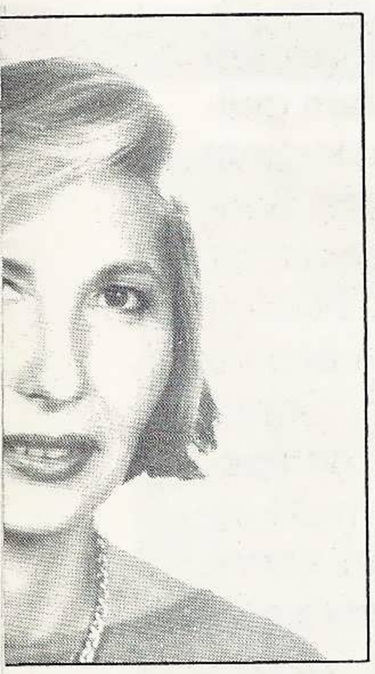
Bünyamin Altındağ
(Sanayici)

Bizde Amigaya ilgi çok. Çocuklarımızın ancak tatil günleri oynamalarına izin var. Ama eğitimin Amigaya uygulanması çok hoşuma gitti. Çocuklarımın yalnız oyun oynaması beni rahatsız ediyordu. Artık böyle bir amaca yönelmesinden dolayı memnunum. Programı fazla inceleme vakti bulamadım oğlum Altuğ bir hayli sevdi. Galiba Amiga hafta arası da açık olacak. İyi bir girişim. Kutluyorum.

Dr. Hilmi Güvenç
(İncirli Hast. Sahibi)

Oğlum hafta sonlarında Amigasıyla oyun oynuyor. Hafta arası Amiga kapalı. Yeni çıkan Eğitim setini inceledik ve aldık. Öğrenciyi yetiştirmesi yönünde disipline ediyor. Düşünme tarzı ve doğru karar verme yeteneklerini arttırıcı nitelikte. Oğluma faydalı olacağı kanaatindeyim.



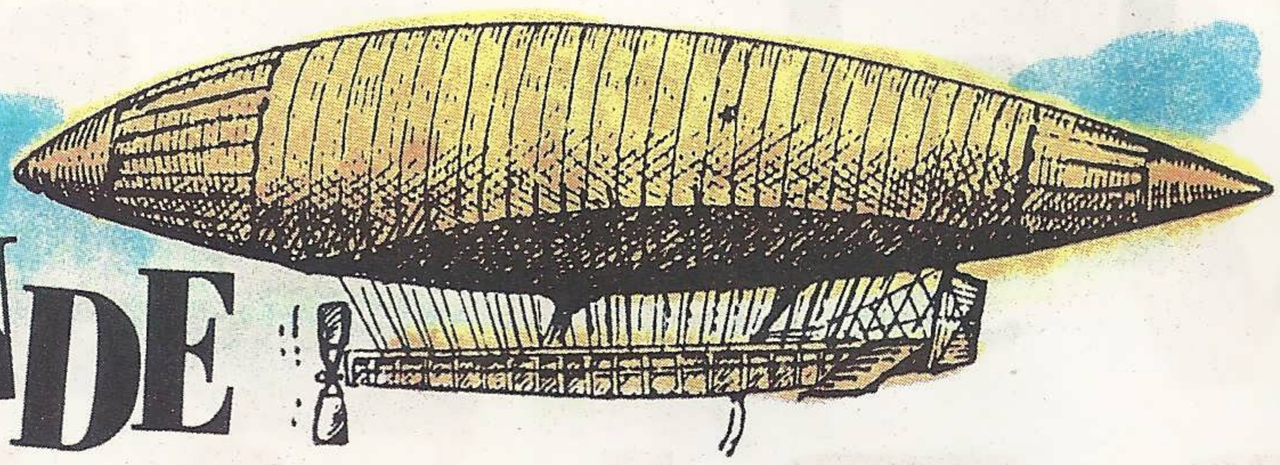


i öğrencinin ko-
ı menülerin kul-
nem sevecekler

GALLERIA - METRO - ETİLER - YESİLKÖY

Commodore Center Tel: 560 20 14-15

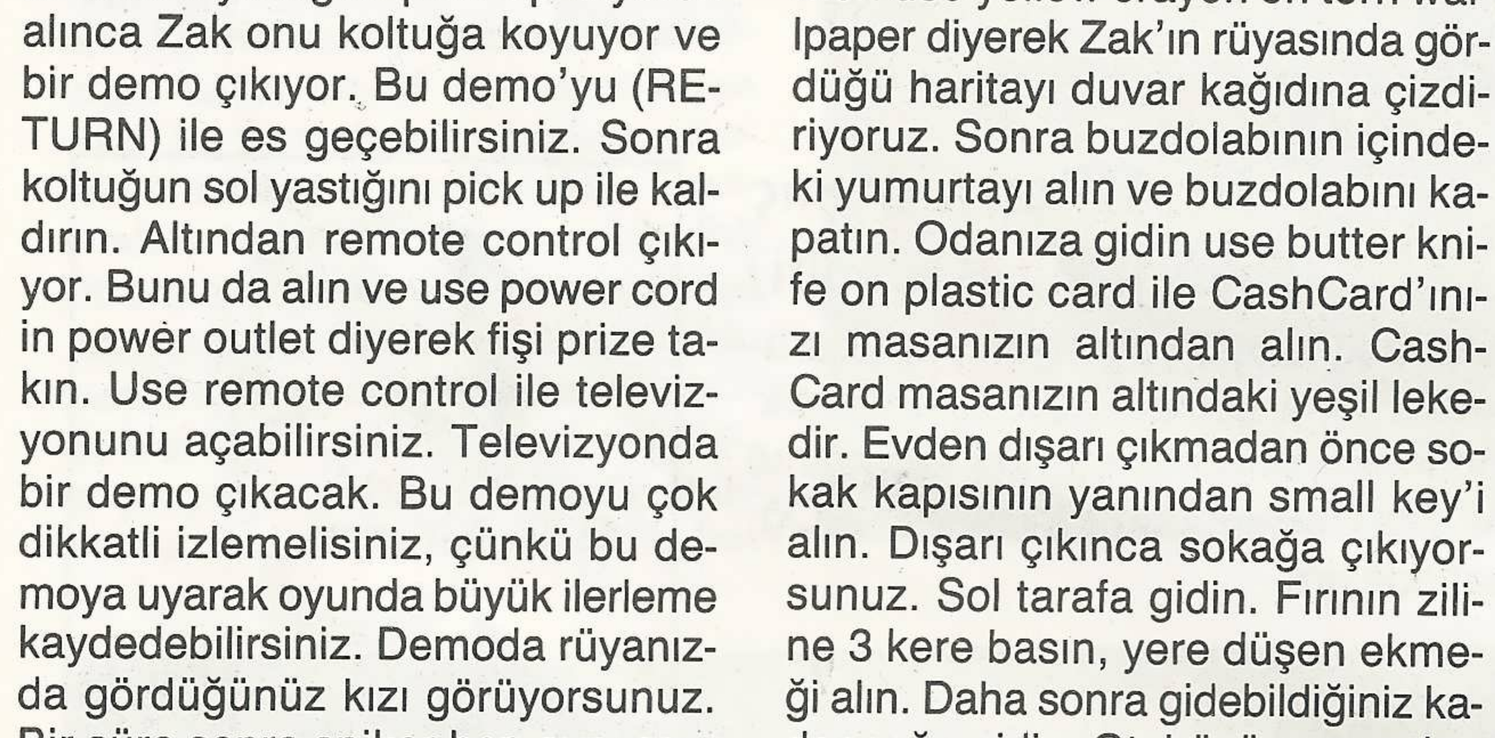
MACERA PEŞİNDE

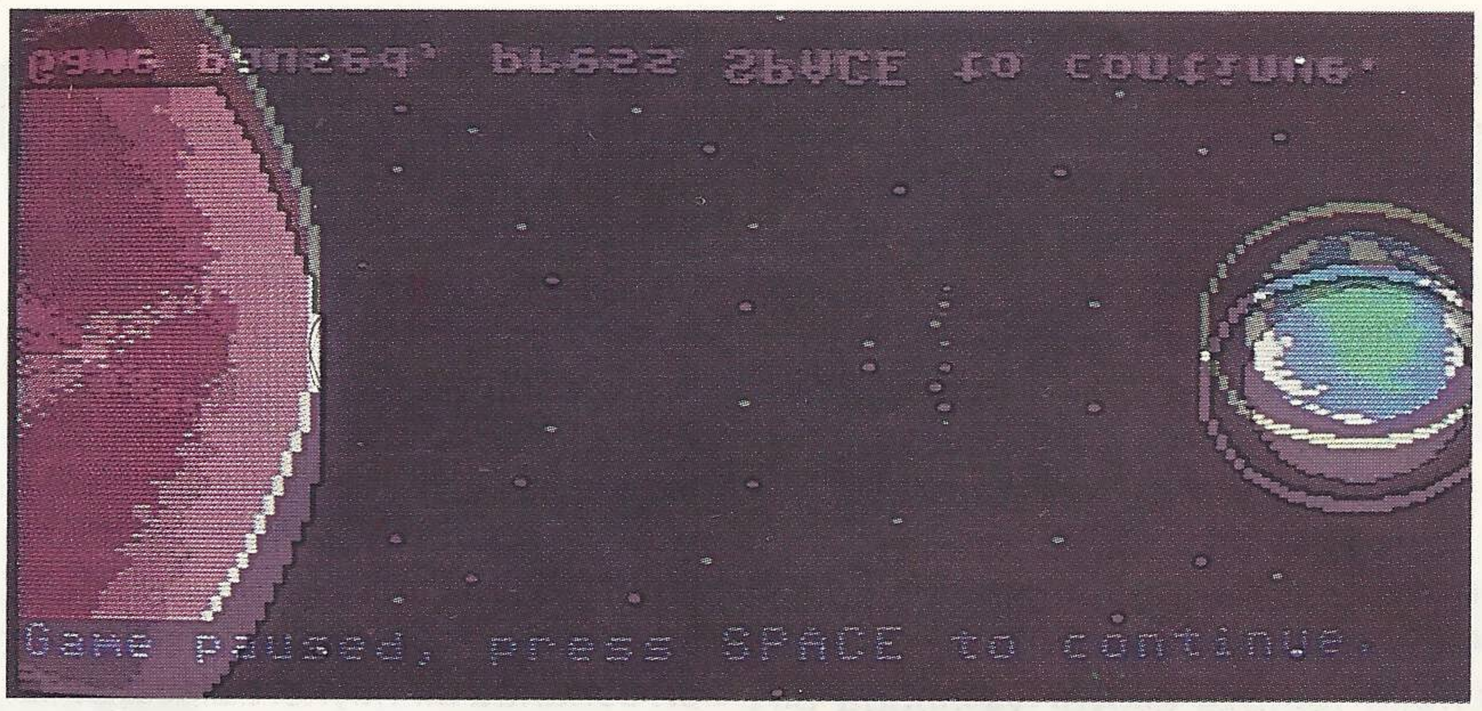


M.Tolga Kale-Mehmet Tezcan

ZAK McKRACKEN

Oyuna Zak'ın odasında başlıyoruz. Odadan Sushi in fish bowl, torn wallpaper, phone bill ve kazzo'yu pick up ile alın. Phone bill ve kazzo'yu çekmecelerde bulabilirsiniz. Kapıyı açın ve çıkın. Televizyonun yanındaki koltuk yastığını pick up diyerek alınca Zak onu koltuğa koyuyor ve bir demo çıkıyor. Bu demo'yu (RETURN) ile es geçebilirsiniz. Sonra koltuğun sol yastığını pick up ile kaldırın. Altından remote control çıkıyor. Bunu da alın ve use power cord in power outlet diyerek fişi prize takın. Use remote control ile televizyonunu açabilirsiniz. Televizyonda bir demo çıkacak. Bu demoyu çok dikkatli izlemelisiniz, çünkü bu demoya uyarak oyunda büyük ilerleme kaydedebilirsiniz. Demoda rüyanızda gördüğünüz kızı görüyorsunuz. Bir süre sonra spiker hep aynı şeyleri söylemeye başlıyor. Şimdi use remote control ile TV'yi kapatabilirsiniz. Sağa doğru gidince lavabonun sağ üstünde butter knife'ı görüyoruz. Bunu alın ve open cabinet ile dolabı açın. İçinde a box of crayon çıkıyor. Bunu alınca sadece sarı boyanın kaldığını farkediyoruz. Hemen use yellow crayon on torn wallpaper diyerek Zak'ın rüyasında gördüğü haritayı duvar kağıdına çizdiriyoruz. Sonra buzdolabının içindeki yumurtayı alın ve buzdolabını kapatın. Odanıza gidin use butter knife on plastic card ile CashCard'ınızı masanızın altından alın. CashCard masanızın altındaki yeşil lekedir. Evden dışarı çıkmadan önce sokak kapısının yanından small key'i alın. Dışarı çıkınca sokağa çıkıyorsunuz. Sol tarafa gidin. Fırının ziline 3 kere basın, yere düşen ekmeği alın. Daha sonra gidebildiğiniz kadar sağa gidin. Otobüsün yanından yukarı çıkın. Sağdaki ilk dükkana girip her şeyi alın. Dükkandan aldığınız toolkit'i açın. İyice sağa gidip wire cutters ile boby pin sing'ın kablolarını kesin. Sonra evinize geri dönün. Put on ile nose glasses ve hat'ı giyin. Evinizdeki kabineyi açıp monkey wrench ile boruyu açın. Sonra fırından atılan steal bread'ı lavaboya koyun ve musluğun yanındaki switch'i açın ve bir süre sonra kapatın. Çöp öğütücüsü bread'ı bread crombs haline getiriyor. Onları alın. Şimdi boruyu gene aynı şekilde kapatın. Sonra Sushi'yi lavoboya boşaltın. Odanıza gidin halının sağ alt köşesini açın. Monkey wrench ile lose boards'ı kaldırın. Bir boşluk çıkacak buranın üstüne gidin. Oyunun başında gördüğünüz makinenin yanına düşüyorsunuz. Burası telefon şirketinin arka tarafı. Bir adam geliyor, sizi gözlük ve şapka taktığınız için bir arkadaşına benzetiyor. Sonra sizi bırakıyor. İçeride yapacak bir şey yok. Şimdi dışarı çıkın. Telefon şirketinde solda application alın ve yellow crayon ile doldurun. Sonra phone bill'i adama verin. Sizden para almıyor. Dışarı çıkın ve small key ile posta kutusunu açtıktan sonra application'ı içine koyun. Sonra otobüse gidin ve use kazzo ile kozzo'yu çalın. Otobüs şoförü uyanıyor ve havaalanına gideceğini belirtiyor. Fazla zaman kaybetmeden CashCard'ınızı CashCard Reader'e koyun yoksa şoför sizi dışarı çıkarıyor. Sonra otobüs hareket ediyor ve havaalanına geliyorsunuz. Oradaki devotee'ye CashCard'ınızı verin ve



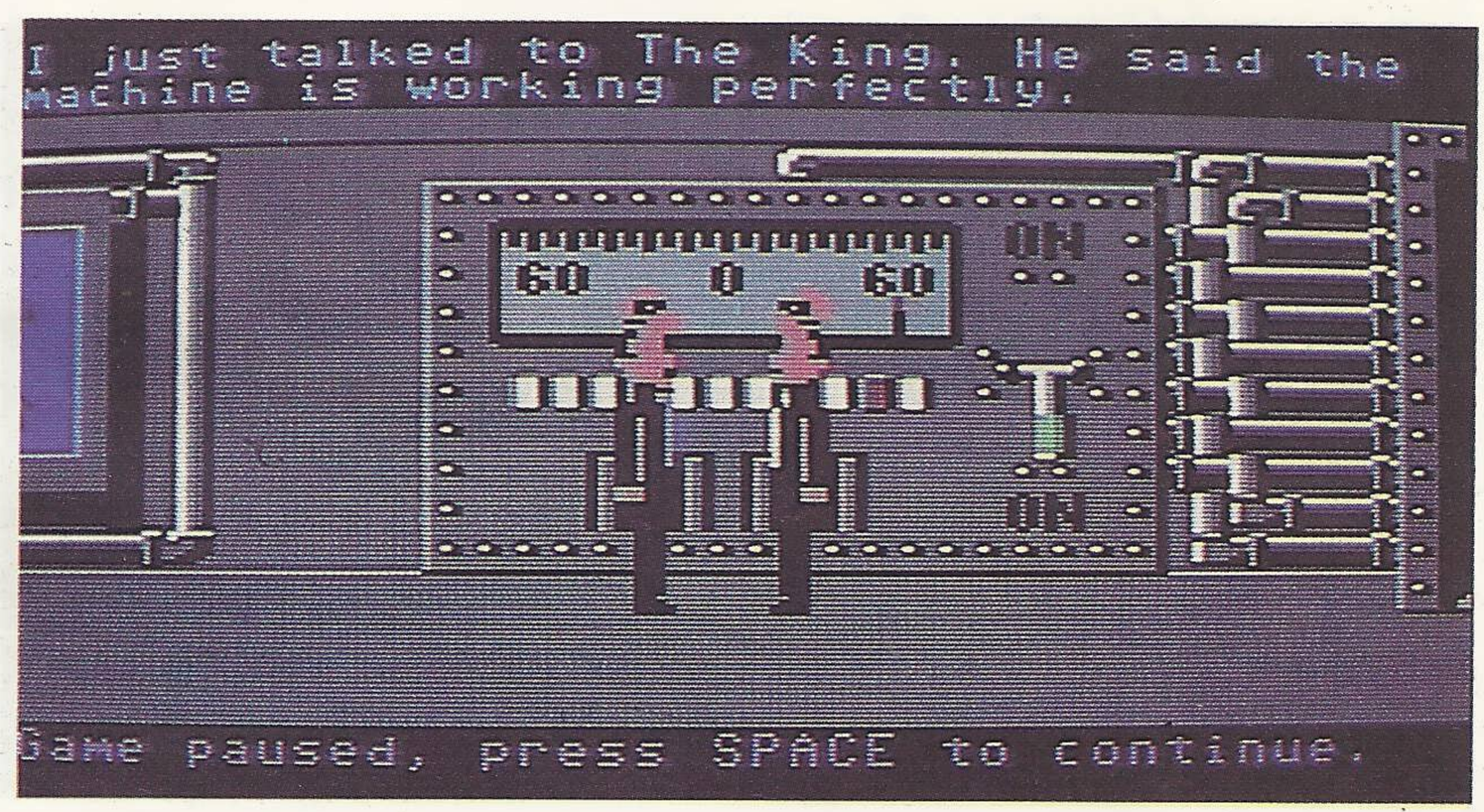


Guru'nun son kitabını satınalın. Sonra sol tarafa gidin ve uçağa binin. Hostes sizi karşılıyor ve saçma saçma laflar edip sizi kızdırıyor. Hoster her şeyi yapmanıza karşı çıkıyor.

Sol tarafa giderek tuvaleti bulun. İçeri girince use toilet diyerek Zak'ın ihtiyacını giderin. Sonra toliet paper'ı alın ve lavoboya koyun. Daha sonra turn on sink ile musluğu açın. Kapıyı önceden açın ki kaçması kolay olsun. Lavobo taşıp yer mavi olunca push callbutton ile hostesi çağırın. Hostes gelirken hemen uçağın başına gidin ve oradaki microoven'ın yanına gelin. Hostes tuvalet kapısını kapayıp, bağırın, çağırmaya başlayıncaya kadar bekleyin. Sonra hızlı olarak microoven'ı açıp içine yumurtayı koyun ve çalıştırın. Sonra geri dönüp yerinize oturun. Hostes bir süre sonra geri dönüyor, bu arada fırının içindeki yumurta patlıyor ve ortalık berbat oluyor. Hostes bunu temizlerken sizi bütün binleri (üstteki kapaklar) açın. En son açtığınız binin içinden oxygen tank çıkıyor, onu alın. Sonra koltuğunuzun önündeki boş koltuğa gidin ve onu da alın. Koltuğun altına lighter düşüyor (siyah) bunu da alın. Bundan sonra (RETURN)'e basarak uçak modunu bitirebilirsiniz. Havaalanından çıkın ve ağaç dalını kırın (pick up tree branch). Sonra mağaranın girişindeki iki başlı sincaba hostesin size verdiği peanuts'u verin. Açılan boşluğu tree branch ile genişletin ve içeri girin. İçerisi karanlık. Lighter'ı açarak abondoned bird nest'i tree branch ile alın ve ikisini de aşağıdaki fire pit'in içine koyun (use ile). Sonra lighter ile ateşi yakın. Sağdaki strange marking'si yellow crayon ile tamamlayın. Açılan kapıdan içeri girin. İşte mavi kristal orada. Onu oradan alabilmek için remote control'ü kullanın.

Bzzzp... Hemen onu alın ve havaalanına geri dönün. Reservation terminal'i kullanarak Miami üzerinden Londra'ya bilet alın. Oradan Katmandu, Nepal'e gelin. Havaalanından çıkın, sağdaki kapının önündeki guard'a devotee'den aldığınız kitabı verin. Adam içeri girmenize izin veriyor. İçeri girip sağa gidince guru size mavi kristalin nasıl kullanılacağını anlatıyor. sonra dışarı çıkın sağa gidin ve hilhter'la hay'i tutuşturun. Polis yangını söndürmeye geldiği sırada karakola gidin ve önündeki bayrağı alın. CachCard'ınızı Yak'ta kullanın ve havaalanına geri dönün. Londra üzerinden Miami'ye bilet alın. Oradaki tembel, işe yaramaz sarhoşa (bum) Guru'nun kitabını verin. Adamın çok hoşuna gidiyor ve viskisini size veriyor. Bermuda'ya bir bilet alın ve uçağa binin. Pilotun esprilerine dayanmaya çalışın. Bir süre sonra uzaylılar sizi gemilerine çekiyorlar. Pilot sağdaki renkli düğmelere belirli bir sırayla basıyor. Bunları bir yere not edin. Uçak gittikten sonra sağdaki zile basın. Uzaylı sizi kralına götürüyor.

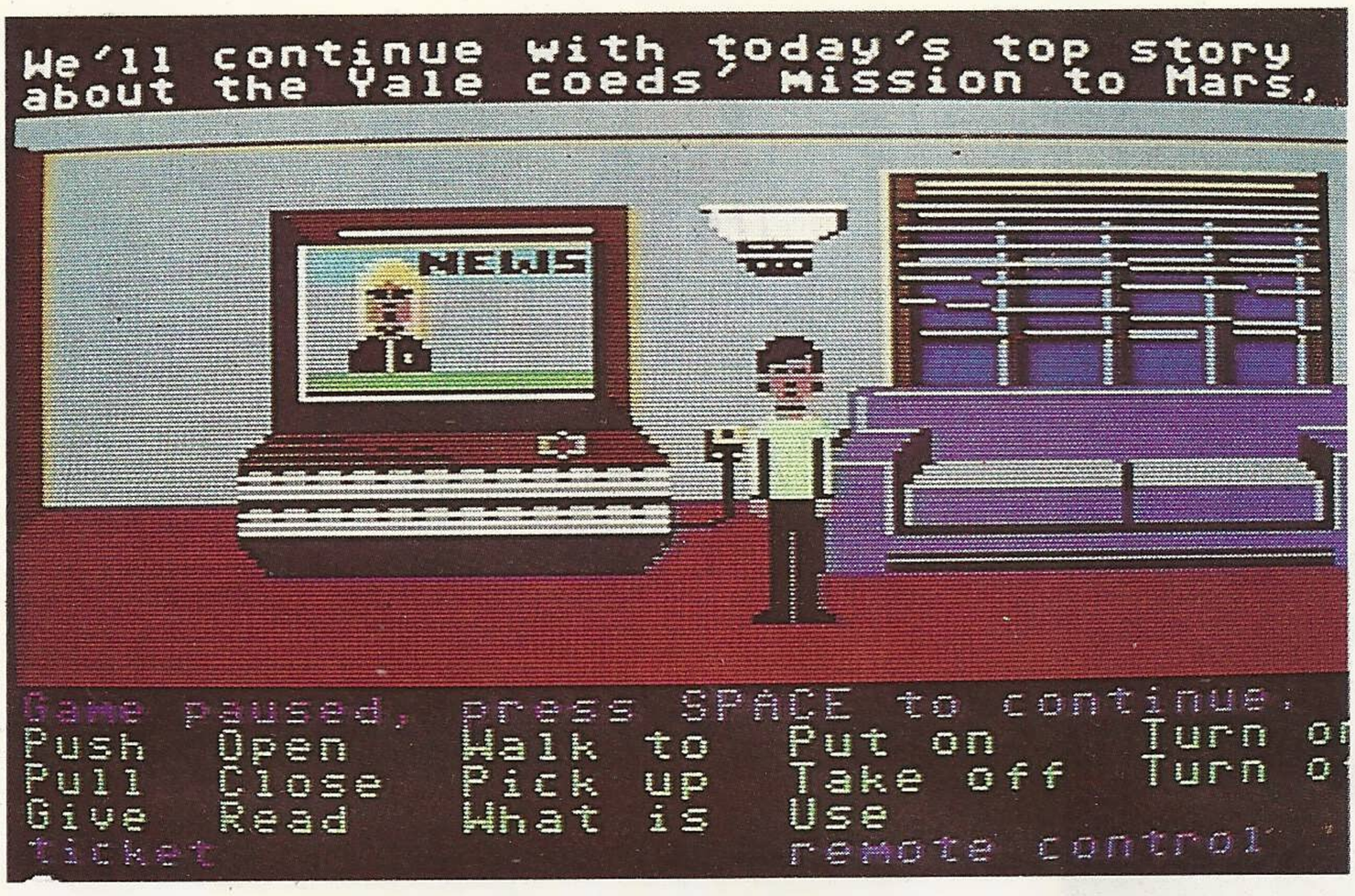
Kral konuşurken hemen sağa gidip Lotto-Machine-Director'dan bugünkü kazanacak olan numaraları bir yere not edin. Sonra biraz önce girdiğiniz kapıdan çıkıp, pilotun bastığı sırayla düğmelere basın. Buralarda biraz hızlı olmanız olmanız gerek. Sonra çizginin hemen sol tarafına geçince dışarı ışınlanıyorsunuz. Düşmeden use parachute ile paraşütünüzü açın. Suya yumuşak inişten sonra kazzo'yu çalın. Gözlüğünüzü çıkarın ve use blue cyristal on dolphin diyerek yunusun ruhuna geçin. Uzaylıların sizin mavi kristali kullandığınızdan haberleri oluyor. Burada çok hızlı olarak suyun altına inin ve bütün sweather'ları alın. En sonuncusunun altından glowing object çıkacak. Bunu alın ve Zak'a verin. Bu sırada bir uzaylı geliyor ve sizi Mindbenders'ın içine atıyor. Siz hemen gözlüklerinizi takınca sizi dışarı çıkarıyor. Burayı daha önceden tanıyorsunuz. Telefon şirketi'nin arka tarafı. Soldaki dolabı açın ve uzaylının sizden aldığı eşyaları geri alın. Dışarı çıkın ve gözlüklerinizi çıkartın. 14th Avenue'deki satıcıya gidip Lotto oynayın (Buy Lotto). Sonra bir yandaki kapıya gidip mavi kristali drop slot'a atın. Bir süre sonra rüyanızda ve televizyonda gördüğünüz kızı görüyorsunuz. Size pekçok şeyler anlatıyor. bunlar kısaca şöyle: Annie (kızın adı) ve arkadaşları Melissa ve Lessile aynı rüyaları görmüşler ve rüyalarında gördükleri makineyi yapmaya karar vermişler. Şimdilik onlarda yellow cyrstal'in sadece bir parçası var. Şimdi switch diye yeni bir komut var. Bu komutla Annie, Melissa ve Leslie'ı da yönetebiliyoruz. Annie'nin CashCard'ı masanın üstündeki blot'un altında. Şimdi biraz zor olmasına karşın Annie ve birlikte otobüse bindirip havaalanına götürün. Annie'ye chrystal shard, whiskey, wire cut-



ters ve flagpole'u verin. Annie'yi Londra'ya götürüp Zak'a geçin. Zak'ı Zaire'ye götürün. Bir kaç pat'e girin girip çıktıktan sonra bir yerli köyüne geliyoruz. En soldaki kulübeye girince içeride bizi bir yerli karşılıyor ve ne istediğimizi soruyor. Ona CashCard'ınızı verince ticaret yapmayı teklif ediyor. Ona golf sopasını verince çok seviniyor ve bize bir dans sunuyor. Bu adamların eğiliş eve kalkış sıralarını, duruş sıralarına göre not edin. Yani ilk önce birinci adam sonra üçüncü adam eğildi gibi. Şimdi havaalanına geri dönün ve Sanfrancisco'ya bilet alın. 14th avenue'deki dükkana gittiğinizde satıcı ödülü kazandığınızı söylüyor. Ödülü aldıktan sonra Melisa'ya geçin ve uzay geminize girin. İçerden boom box ve digital auto tape'yi alın. Torpido gözünü açınca CashCardlarınızı ve sigorta çıkacak. Bunları alın. Dışarı çıkınca Leslie'a onun CashCard'ını ve fuse'u verin. Lesli'a geçip sola doğru gidin. En solda tram ve monolith diye bir alet var. CashCard'ınızla buradan 3 token alın. Buranın sağındaki binaya girin ve kapının yanındaki metal plate'e bir token atın. Kapak açılıyor. İçinden yanmış fuse'u (sigorta) almaya çalışınca fuse aşağı düşüyor. Yerine gemiden aldığınız fuse'u takın. Sonra uzay kapısının yanındaki düğmeye basıp kapıyı kapayın. Sonra sağdaki kapıyı açın (düğmeye basarak). İçerdeki dolabın üzerindeki vinly tape'i alın. Dolabı açın ve içinden flashlight'ı alın. Yatağın üzerindeki battaniyeyi açın brom allieni alın. Sonra sağ taraftaki merdiveni alın ve sağ kapıyı kapatıp sonra dış kapıyı açın. Dışarı çıkmadan önce fuse'u alın. Binanın önündeki kumu brom allien ile sürüpün. Sonra en sağdaki huge face'e gidin. Merdiveni kapıya koyun ve yerliden öğrendiğiniz sırayla düğmelere basın. Kapı açılıyor. Merdiveni alıp içeri girin ve ilk massive door'un önündeki pedestal'a merdiveni koyun ve üzerindeki çhrystal'e pick up ile dokunun. Kapı açılıyor. Merdiveni alıp içeri girin. Flashlight'ı açın.

İlk kez en sağdaki kapıdan girdikten sonra ilk mor kapıdan girin. Karşınıza iki şalter çıkıyor. Bunları açın. Artık helmetlerinizi çıkarabilirsiniz. Bu odadan çıkıp hemen salondaki kapıdan girip en sağa gidin. Bir mars haritası çıkıyor ve sağda bir sfenks resmi var. Onun altındaki strange markings'i bir yere not edin. Bu birinci strange markings olsun. Sonra hep en soldaki kapılardan girip dışarı çıkın. Massive door'un önünde bekleyin ve Melissa'yı da buraya getirin. Ona da helmeti'ni çıkartın. Melissa'ya dolabın kapısından aldığınız vinly tape'i verin. Melissa ile vinly tape'i digital auto tape'in üzerine takın. Digital Auto tape'ı boom box'a koyun ve record'a getirin. Leslie ile kapıyı açtığınız şekilde kapayın. İkisini de 2. massive door'a götürün ve boom box'ı play'e getirin. Kapı açılınca içeri girin. Karşınıza çıkan geçitten girince ankh'ı alın. Buradan dışarı çıkın ve 3. massive door'a gelmeden önceki heykelin üzerindeki strange markings'i okuyun ve 2. olarak bir yerlere not edin. 3. massive door'a gidip kapıyı açın ve önünüze çıkan ilk geçitten geçin. Sağdaki panel'in üstüne ankh'ı koyunca enerji perdesi kalkıyor ve sol tarafa gidebiliyoruz. Oradaki iki anahtarı alın (üstteki kırılıyor). Sonra düğmeye basınca rüyamızda gördüğümüz o ilginç uzun boylu yaratığın ne olduğunu anlıyoruz. Şimdi Melissa ve Leslie'ı 1. massive door'un önüne getirin ve kapıyı açın. Zak'a geçin ve Lima, Peru'ya gidin. Kısa bir labirentten sonra bir alana geliyorsunuz. Ekmek kırıntılarını kuş yemliğine koyun. Bir süre sonra kuş geliyor ve ekmek kırıntılarını yemeye başlıyor. Siz mavi kristal ile kuşun ruhuna girin. Acele olarak sağ taraftaki heykele gidin. Heykelin sol gözünden scroll'u alarak bunu Zak'a verin ve Zak'a geri dönün. Hemen oradan uzaklaşıp havaalanına gidin ve Mexico'ya uçun. Orada karşınıza büyük bir labirent çıkacak. Sabırlı ve sakin olun. Bütün meşaleleri yakın en sonunda bir heykel bulacaksınız. Bu heykelin üstüne 2. strange markings'i çizin. Evet yellow cyristal'in ikinci parçasını da buldunuz. Hemen Londra'ya gidin. Annei'yi zaten daha önce buraya getirmiştik. Ona diğer chrystal shard'ı ve scroll'u verin. Sonra Annie'ye geçip havaalanından çıkın ve nöbetçiye viskiyi verin. Adam uyuyunca şalteri kapayın ve sağdaki telleri wire cutters ile kesin. İçeri girin ve flagpole'u mezarın üstüne koyun. Daha sonra iki chrystal shard'ı da mezarın üstüne koyun ve scroll'u okuyun. Bir şimşek çakıyor ve bayrak yanıyor. Tabii bu arada iki kristal parçası da birleşerek bir kristal haline geliyor. Bunu alın ve havaalanına geri dönün. Sarı kristali Zak'a verin ve ona geçin. Hemen size dansı gösteren adama gidin. Size yellow chrystral'in nasıl kullanılacağını öğretiyor. Şu anda duvar kağıdına yapmış olduğunuz haritada kendinizi istediğiniz bir yere ışınlama kabiliyetine sahipsiniz. Şimdi ise yellow chrystal deyin ve en alttaki noktayı seçin. Şimdi use yellow chrystal deyin ve en alttaki noktayı seçin. Şimdi Peru'daki heykelin sağ gözündeyiz. Oradaki aleti alın ve en sağdaki noktaya ışınlanın.

İşte makineyi kurmanız gereken yerdesiniz. Şimdi sol tarafa gidin ve oradaki kolu use ile çevirin. Bir geçit çıkıyor. Buradan doğru giderek çıkabilirsiniz çünkü kaybolma ihtimaliniz yok. Şimdi bir çöldesiniz. Burası Kahire, Mısır. Sağdaki sfenksin iyi ayağından birinde olan strange markings'e 1. strange markings'i çizin. Sonra Annie'yi de buraya getirin ve içeri girin. Üzerinde bir güneş ve bir adam olan kapıları takip ederek bir oda bulun. Burada üç düğme ve hiyeroglifler var. Annie'ye hiyeroglifleri okutun. Hiyeroglifflerde düğmelere hangi sırayla basılması gerektiği yazılı. Bu sıraya uygun olarak düğmelere basın. Eğer üç kez yanlış basarsanız sfenksin



nöbetçisi tarafından yeniliyorsunuz. Her neyse, hiyeroglifleri okuduktan sonra yanlış basmazsınız herhalde. Düğmelere basınca karşınıza çeşitli haritalar çıkıyor ve Zak bunları haritasına dahil etmesi gerektiğini belirtiyor. Hemen use yellow crayon on wallpaper map diyerek Zak'ın bu istediğini giderin. Sonra oradaki strange markings'i 3. olarak biryerlere not edin. Şimdi Annie'yi sfenksten çıkarın ve makinenin kurulacağı odaya götürüp geçidi kapattırın. Sonra Zak'a geçip haritada bir yüze benzeyen bölüme ışınlanın. Şimdi marstayız. Heykelin üzerine 3. strange markings'i çizin. Karşınıza 3 kapı çıkıyor. En sağdakinden gidin çünkü diğer ikisi birbirine çıkıyor. Uzun bir labirentten sonra birinci massive door'un önüne çıkıyorsunuz. Oda ne? Leslie ve Melissa karşınızda. Taşınma faslından sonra Leslie ve Melissa'yı tram'ın olduğu bölüme götürün. Tabi bu arada helmet'larını giydirip araçlarında ikmal yaptırmayı unutmayın. Herbirinde iki tane token olacak kadar token alın ve Zak'a geçin. Zak'ın onlarla gitmesi gerek ama helmet'ı yok. Hemen fish bowl'a use ile duct tape takın ve başınızdan geçirin. Daha sonra wet suit'i giyin. Uzay adamı Zak. Dışarı çıkın ve kendinize bir token alın ve üçünüz birden tram'a binin. Bu bölümde fazla sallanmayın yoksa tram kalkıp gider. Sol tarafa gidin. Şimdi brom allien ile kumu süpürün. Anahtar boşluğuna boby pin sing'ı sokun. Kapı açılıyor. İçeri girin. İçerdeki odada bir mumya var. Leslie ile mumyanın ayaklarını itin. Açılan geçitten Zak ve Melissa'yı geçirin. Melissa'yla sağdaki kutuyu altın anahtara açın ve düğmeye basın. Hemen Zak'a geçip beyaz kristali almanız lazım yoksa kapak hemen kapanıyor. (Bu arada eğer kutuya ulaşamıyorsanız Lesli ile mumyanın ayaklarını itmekten vazgeçin) Melissa ve Leslie'ı tram ile geri gönderin. İkisinden araca bindirdikten ve kapıyı da kapattıktan sonra helmetlerinizi çıkarıp turn on controls ile dünyaya yollanın. Zak'ı makinenin kurulacağı odaya ışınlayın...

Bundan sonrasını size bırakıyorum. Son ekranlar dizisi görülmeye değer. (Sakın merak etmeyin makineyi kurup çalıştırmaktan başka işiniz kalmadı...) Başarılar...

telecom
BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKTIR

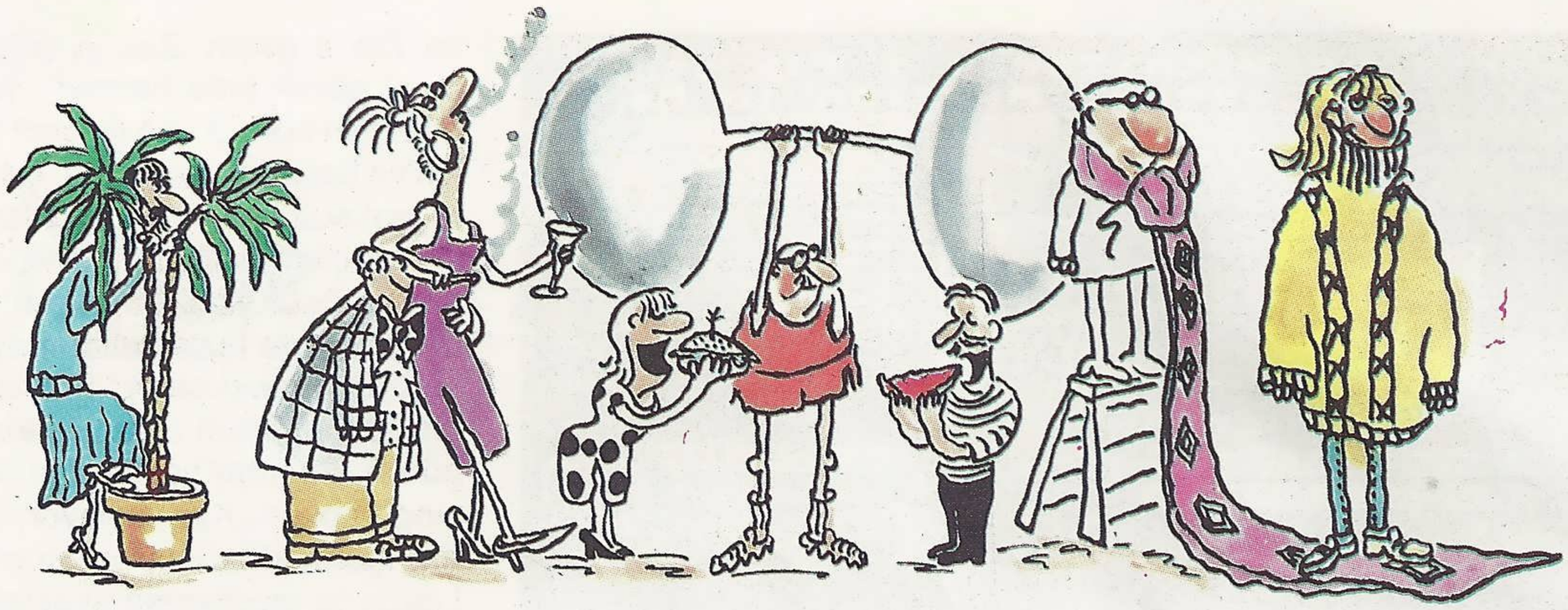
BİLGİSAYARLAR
DİSKET
SÜRÜCÜLER
YAZICILAR
MONİTÖRLER

➲Her hafta yeni AMIGA, C-64, IBM oyunları
➲Joystickler
➲Tüm Bil-Tek ürünleri
➲Disketler
➲Kartuşlar
➲Kasetler
➲Bakım onarım servisi
➲Türkiye ve dünyanın her yeri için ödemeli sipariş alınır.

ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM.
ALIŞVERİŞ YAPAN HER MÜŞTERİYE KURA NO'SU

AMIGA
commodore

telecom bilgisayar
Karanfil sok.15/3KIZILAY ANKARA
(KEBABİSTAN ÜSTÜ) Tel:117 10 97



SHOW'U KAÇIRMAYIN!

Türkiye'de "Show Çağı" yaşanıyor. Amiga, Commodore 64 programları artık orijinal kitapçıkları ve disketleriyle oynanıyor. Show'la daha önce tanışanlar çoktan iyi birer savaş pilotu, 22. yüzyıl savaşçısı veya amansız bir dedektif oldular bile... Henüz tanışmamış olanlar için yeni yılda yepyeni bir fırsat var. "Commodore **Show Computer** standına gelin ya da **Show Computer** mağazalarından birini ziyaret edin. 150'yi aşkın orijinal oyun çeşidini, zengin Commodore 64 ve Amiga arşivini, onlarca çeşit bilgisayar yan ürünlerini görün, inceleyin. Şimdi tam zamanı:Show'u kaçırmayın!

SHOW COMPUTER

Beşiktaş: Sinanpaşa Cad.
Hasfırın Sok. Sinanpaşa İş
Merkezi 67/155 Tel:158 13 56

Etiler: Gamgam Çarşısı, 12
Tel:163 53 88

Commodorecular!

Dünyayı yerinden oynatmaya kısa bir süre ara verip

derginize abone olun!

Commodore Dergisi yeni programlarla... program dökümleriyle... yazılım ve donanım tanıtımlarıyla... birbirinden renkli oyunlarla... heyecanlarla dolu. 4 yıldır olduğu gibi. Kuponu doldurun... abone olun!

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ağustos·1990

Commodore Dergisi 'ne ..... sayıdan itibaren abone olmak istiyorum. Abonelik ücretimi **Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5 No**'lu hesaba yatırdım.Dekontun fotokopisi ektedir.

❒ 6 ay için 39.000 TL.
❒ 12 ay için 72.000 TL.

Adı Soyadı :
Adres :
Posta Kodu :
Telefon :
İmza :

REKLAMCILIK

Bir tutku

Dokuz yıl, 92 sayı.. Otomobil ve Sporları konusunda ülkemizin ilk ve en etkili Dergisi olan **RALLİ DÜNYASI"** nın bugün ulaştığı rakkamlar.. Yurt çapında bayii dağıtımı, altıbinbeşyüz tiraj, seçkin abone kitlesi, derginin diğer göstergeleri.. Bugün, gerek kağıt, gerekse içerik konusunda sergilediği kalite unsuru, her geçen gün, **RALLİ DÜNYASI** tutkunları arasında yadsınamayacak miktarda yeni katılımlar gerçekleşiyor. Siz de, otomobiliniz olsun veya olmasın, yüzyılın harikası olarak tanımlanan otomobile ve mekanik sporlara karşı bir ilgi duyuyorsanız; gerek mekanik, gerekse sportif konularda, dünyadan ve yurdumuzdan en aktüel, detaylı ve 'gerçek' haberleri okumak, gelişmeleri izlemek istiyorsanız; fotoğrafları, yorumları, yarış kritikleri ile **"RALLİ DÜNYASI** tutkusunu" yaşamak istiyorsanz, yapacağınız iş çok basit; hemen, en yakın gazete bayiinden bir **RALLİ DÜNYASI** isteyin. İnceleyin.. Karşılaştırın.. Ondan sonra karar verin. Sürekli okurlarımız arasına sizin de katılacağınıza eminiz! İşte o zaman da, eğer abonelerimiz arasına katılmak isterseniz, (1) 346 04 72 numaralı telefonumuzu çevirip, abone servisimizden bir arkadaşımızın size yardımcı olmasını isteyiniz. Böylece, **RALLİ DÜNYASI**' nın dokuz yıldır hiç eksilmeyen, ama hep artan aboneleri arasına sizde katılmış olacaksınız. "B
telefon numaramızdan size cevap verecek olan a
tüm ciltleri bir paket halinde talep etmenin cazip
teslim edilecektir. Siz, otomobil ve sporlarımızı
kütüphaneniz de değerli bir kaynağa kavuşr
Siz de

- HEATSEEKER - Disket - (30)
- THE AMAZING SPIDERMAN (32)
- ROBOCOP II (39)
- LAST NINJA III (41)
- KING'S BOUNTY (53) (Disket)